1986年8月15日第1刷発行
1986年9月15日第2刷発行
発行所／株式会社ムービック©1986
〒171 東京都豊島区池袋2-953 小林興産ビル1階
Tel. 03(982)1222
発行者／高橋　豊
✖本誌ノ掲載記事ノ無断転載ヲ禁ズ✖

©MOVIC·SVI·ARTMIC

発行／㈱ムービック
定価／1200円
ISBN4-943966-02-0 C0274 ¥1200E

ガルフォース▼ムック
GALLFORCE MOOK

Animate Collection 03

ORIGINAL VIDEO ANIMATION [GALL FORCE-ETERNAL STORY-]

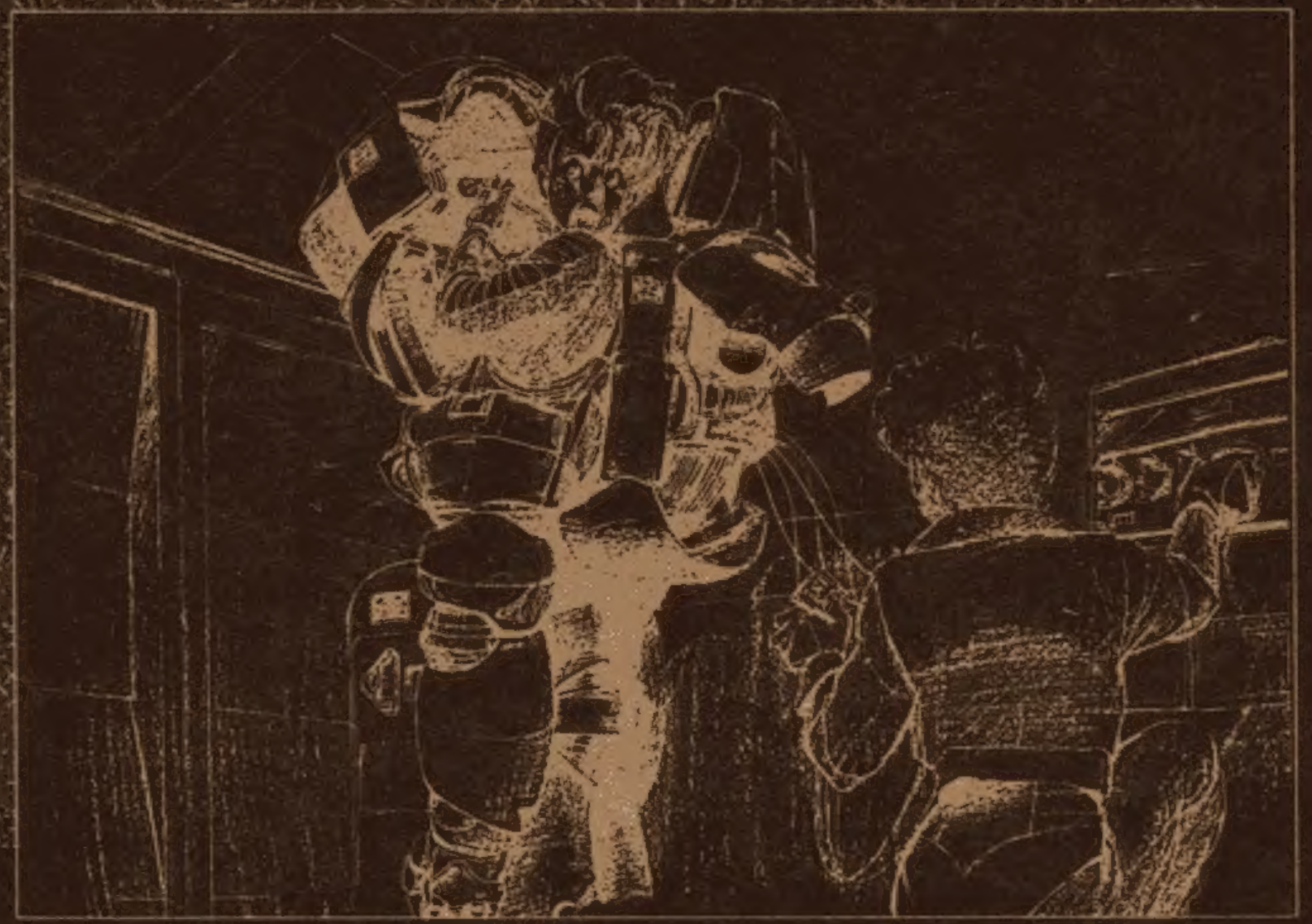
GALL FORCE/MOOK

THE FIGHTING GALLANT GIRLS

ANIMATE COLLECTION③
GALL FORCE MOOK
THE FIGHTING GALLANT GIRLS

ORIGINAL VIDEO ANIMATION GALL FORCE"ETERNAL STORY"

ILLUSTRATION●FILM & STORY
EXPOSITION●INTERVIEW●DESIGN & PICTURE
SEMINAR●BOTSU COLLECTION
BY
MOVIC



CONTENTS

Cover Illustration……BY 園田健一
Original Illustration……BY 園田健一…3
BY 柿沼秀樹…6
BY 北島信幸…9
BY 田中正弘…73
Film & story……10
Exposition▶作品裏解説書 BY 柿沼秀樹 42
Original Plan▶少女について……50
Interview▶（原作・メカニックデザイン）柿沼秀樹…52
（脚本）富田祐弘…54
（キャラクターデザイン）園田健一…56
（監督）秋山勝仁…58
（SF考証）松崎健一…60
（演出）八谷賢一…62
五月女有作…63
（作画監督）北島信幸…64
田中正弘…65
（美術監督）東　潤一…66
（撮影監督）新井隆文…67
（音楽プロデューサー）長崎行男…68
（アシスタントデザイン）夢野レイ…69
（エルザ）川村万梨阿／（ラビィ）松井菜桜子…70
（パティ）原　えりこ／（ルフィー）鶴　ひろみ
（ラミィ）山本百合子／（ポニー）富沢美智江
（キャティ）渡辺菜生子
Design & picture……74
Seminar▶SURVIVAL GAME MANUAL…89
STAR FRONT GALL FORCE……96
BOTSU COLLECTION……102
Staff & cast List……105

©MOVIC·SVI·ARTMIC
ISBN4-943966-02-0 C0274

STAFF & CAST LIST

■スタッフ
●製作……岸　栄司／高橋　豊
●企画……鈴木敏充
●原作・メカニックデザイン……柿沼秀樹
●プロデューサー……肥田光久／長崎行男／加藤長輝／三浦　亨
●脚本……富田祐弘
●音楽……瀬尾一三
●SF考証……松崎健一
●キャラクター・デザイン……園田健一
●アシスタント・デザイン……夢野レイ
●作画監督…北島信幸／田中正弘
●美術監督……東　潤一
●撮影監督……新井隆文
●音響監督……松浦典良
●演出……五月女有作／八谷賢一
●メカ作画監督……仲　盛文
●作画監督補……長島正徳
●原画……飯島　傑／生亀信幸／一谷賢八／伊藤修一／岩下露下昭蔵／大平晋也／奥田　淳／鷲島梶島正樹／北島　勝／木村光雅光雅／岡俊之／斉藤　格／三枝　直／篠崎俊克／多田康之／田野雅祥／つるやまおさむ／寺沢伸介／戸川俊信／戸倉紀元／長島正徳／長谷川直／馬場俊子／樋口善法／福地信之／藤田美喜／別所誠人／松下浩美／松村靖之／村山茂樹／山内則康／山沢　実／山本天志／渡辺　浩
●動画チェック……馬場俊子／藤田美喜／長島　勝／小沢尚子／山崎　茂／大木幸恵
●動画……勝又　尚／福島淳隆／川崎孝治／中村智津子／館山富美子／山本美和子／田辺寿子／杉原百合枝／桑原敏昌／玉田睦茁／宮崎　孝／高橋範充／桜美勝志／阿部邦博／坂従和美／高崎尚亜／冨田与四一／NVC／ネオメディア・プロダクション／スター・プロダクション
●色指定・仕上検査……飯塚智久
●仕上…スタジオ・ファンタジア／菊地祐子／大津留汐子／小川和代／永井留美子／桐山明子／高羽まり子／樋上知子／安斎弘美／遠藤みゆき／金丸ゆう子／東方文子／平野寿美／中野裕子／大月結里枝／杉山一江／中西千津子／内田　真／中村江里／溝手慎一／北川律子／三上寿美子／西田隆幸／スタジオ・ポキー／葦プロダクション／マキ・プロ／MAC／スタジオボム／ウエイブ／スタープロダクション／マキ・プロ
●撮影……スタジオ・ズィーベン／三好裕介／鳥越　恵／保原剛仁／窪田暁亘／薄井政志／酒井真弓／ラッキー・モア
●音響効果…伊藤克己／今野康之
●録音……大塚晴寿
●録音助手……小原吉男
●音響助手……渡辺　淳
●録音スタジオ……整音企画
●音響制作……現
●編集……西出栄子
●現像……東京現像所
●制作進行…服部一広／田中　勲
●設定制作……相馬了子
●制作担当……青木　武
●音楽プロデューサー…長崎行男
●レコーディング・エンジニア……石塚良一
●特殊効果……朝沼清良
●背景……スタジオ・イースター／北川晴美／南沢貞子／矢島洋一／清水隆夫／飯島寿治／影山誠也／あにまる屋
●タイトルデザイン……村上　豊
●タイトル……朝沼清良
●主題歌
「両手いっぱいのジョニー」
作詞……小比類巻かほる
作曲……竹沢好隆
編曲……竹沢好隆
歌……小比類巻かほる
●挿入歌
「歌え‼レクイエム」
作詞……岡田冨美子
作曲……鈴木雅之
編曲……瀬尾一三
歌……鈴木聖美
「Round at the night」
作詞……広石正宏／山本治彦
作曲……山本治彦
編曲……山本治彦
歌……LOOK
オリジナルサウンドトラック盤
EPIC・ソニー
●制作…アートミック／AIC／アニメイトフィルム
●協力……スタジオぬえ／アートボックス
●宣伝担当……頼経康史
●監督……秋山勝仁
●製作・著作……株式会社ムービック／ソニービデオソフトウェアインターナショナル

■キャスト

エルザ	川村万梨阿
ラビィ	松井菜桜子
ラミィ	山本百合子
ルフィー	鶴　ひろみ
ポニー	富沢美智江
パティ	原　えりこ
キャティ	渡辺菜生子
エクザノン	富山　敬
OX−11	古川登志夫
トイル	鈴木　富子
アイル	弥村　京子
少年	菊地　英博
総司令	鳳　芳野
コマンダー	屋良　有作
親衛隊長	弥永　和子
副官	小滝　進／小林　通孝
女クルー	中野　聖子 安藤ありさ

GALL FORCE
ILLUSTRATION
BY KEN-ICHI SONODA

GALL FORCE
ILLUSTRATION
BY HIDEKI KAKINUMA
Hideki

GALL FORCE

Illustration●NOBUYUKI KITAJIMA

PROLOGUE

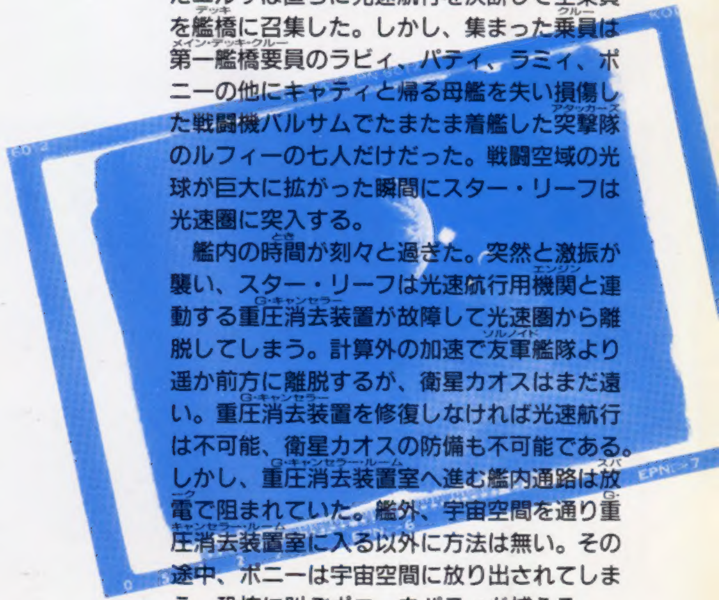
絶え無い二大種族の闘争。新天地（カオス）の攻防。

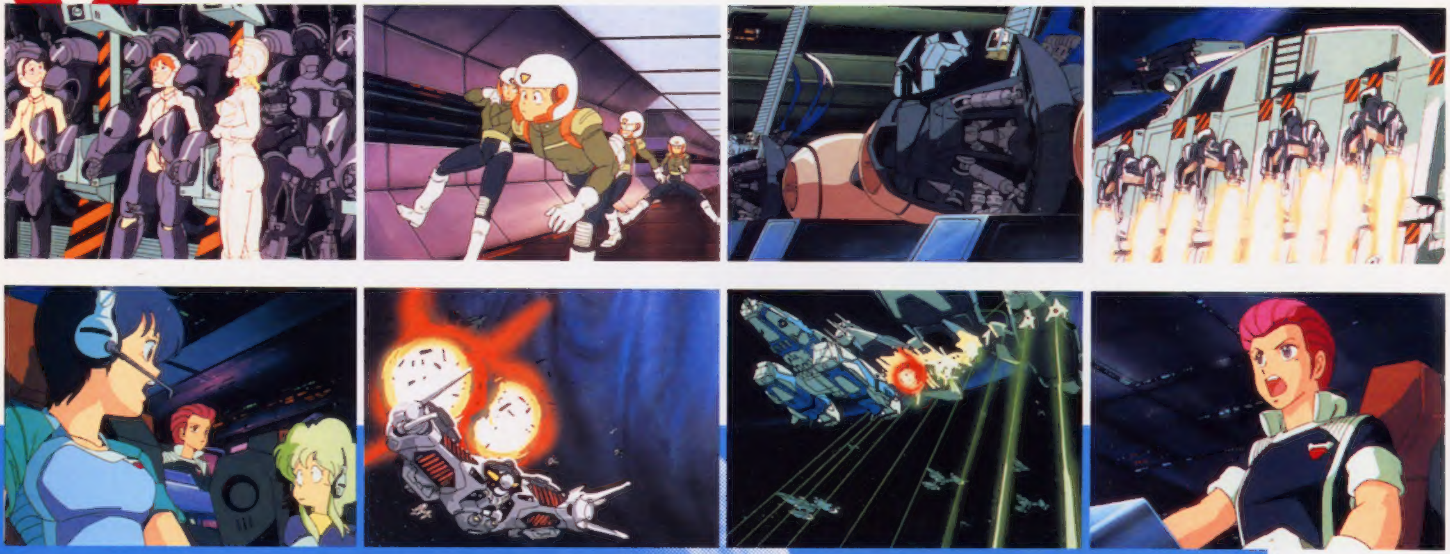
無辺の宇宙に存在する二大種族。単一形態の「ソルノイド」と不定形態の「パラノイド」、種の起源を違（たが）える両種族は宇宙世紀の紀元より絶え無く闘争を続けていた。

「ソルノイド」はテリトリーの拡大の為に「惑星活性化計画（スター・ビルド）」を実行した。その第15期計画で第9星系（ナイン・ボーイ・スター・システム）、惑星ティラーの衛星カオスは生きる星に造られる。惑星活性化技術の遅れる「パラノイド」は武力により“新天地（カオス）”を奪取すべく大艦隊を遠征させた。そして「ソルノイド」も新たなる歴史をもたらす“新天地（カオス）”を防備すべく大艦隊を遠征させる。

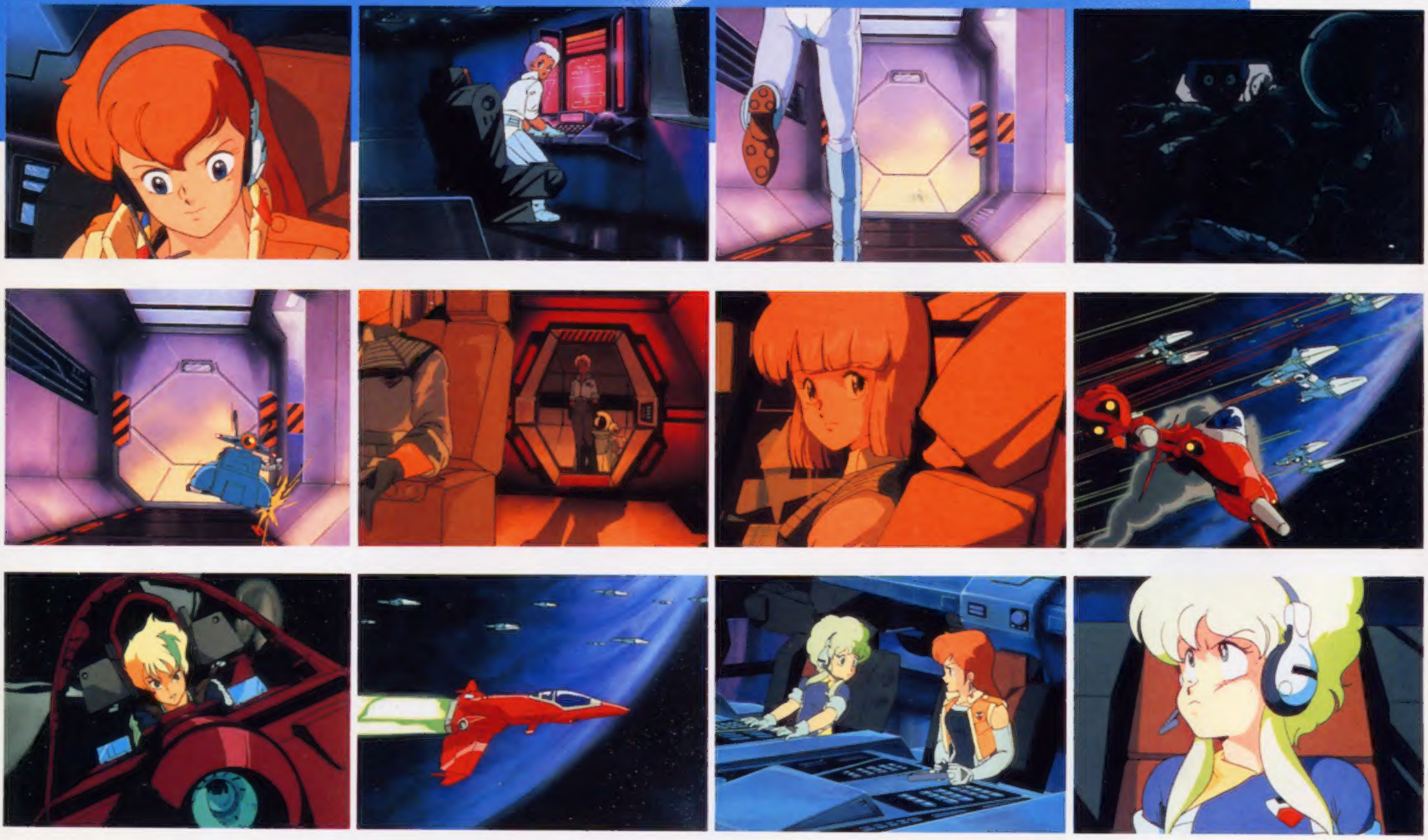
一辺の宇宙空間に多数の戦艦が集結する。その全戦艦が一斉にウェポン・ベイを開いた。多数の光束、無数の光球が宇宙空間に拡がる。戦闘が始まった。ソルノイド宇宙進撃軍第28艦隊第15師団所属巡恒艦スター・リーフの第一艦橋（メインデッキ）では、艦長が旗艦アコンカグヤに出向したままで戦闘状態になった為に副艦長のエルザが艦を指揮していた。非常警報音の響く艦内通路を慌しく走る戦闘員（ソルジャー）。敵軍（パラノイド）戦艦の放つ光子弾が被弾。多くの乗員（クルー）が宇宙空間に散る。次々と爆発する友軍（ソルノイド）戦艦。判然としない戦況に活路を開く為にアコンカグヤは敵軍（パラノイド）旗艦ロォングに総攻撃を決行する。事態を察したエルザは直ちに光速航行を決断して全乗員（クルー）を艦橋（デッキ）に召集した。しかし、集まった乗員（クルー）は第一艦橋要員（メイン・デッキ・クルー）のラビィ、パティ、ラミィ、ポニーの他にキャティと帰る母艦を失い損傷した戦闘機バルサムでたまたま着艦した突撃隊（アタッカーズ）のルフィーの七人だけだった。戦闘空域の光球が巨大に拡がった瞬間にスター・リーフは光速圏に突入する。

艦内の時間（とき）が刻々と過ぎた。突然と激振が襲い、スター・リーフは光速航行用機関（エンジン）と連動する重圧消去装置（G・キャンセラー）が故障して光速圏から離脱してしまう。計算外の加速で友軍（ソルノイド）艦隊より遥か前方に離脱するが、衛星カオスはまだ遠い。重圧消去装置（G・キャンセラー）を修復しなければ光速航行は不可能、衛星カオスの防備も不可能である。しかし、重圧消去装置室（G・キャンセラー・ルーム）へ進む艦内通路は放電（スパーク）で阻まれていた。艦外、宇宙空間を通り重圧消去装置室（G・キャンセラー・ルーム）に入る以外に方法は無い。その途中、ポニーは宇宙空間に放り出されてしまう。恐怖に叫ぶポニーをパティが捕える。

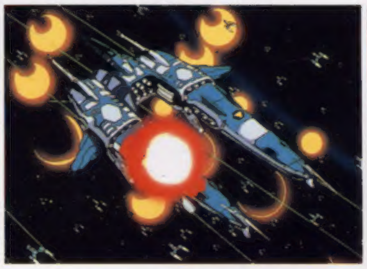


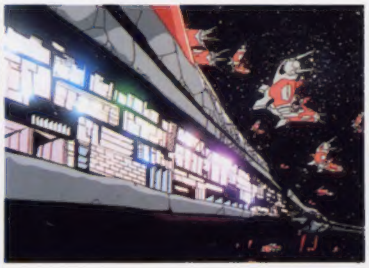


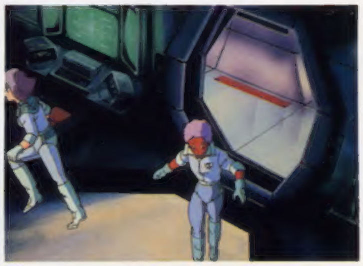
「勇敢なるソルノイドの戦士たちよ、
カオスへ向え、新たなる歴史を
もたらす新天地（カオス）へ。」



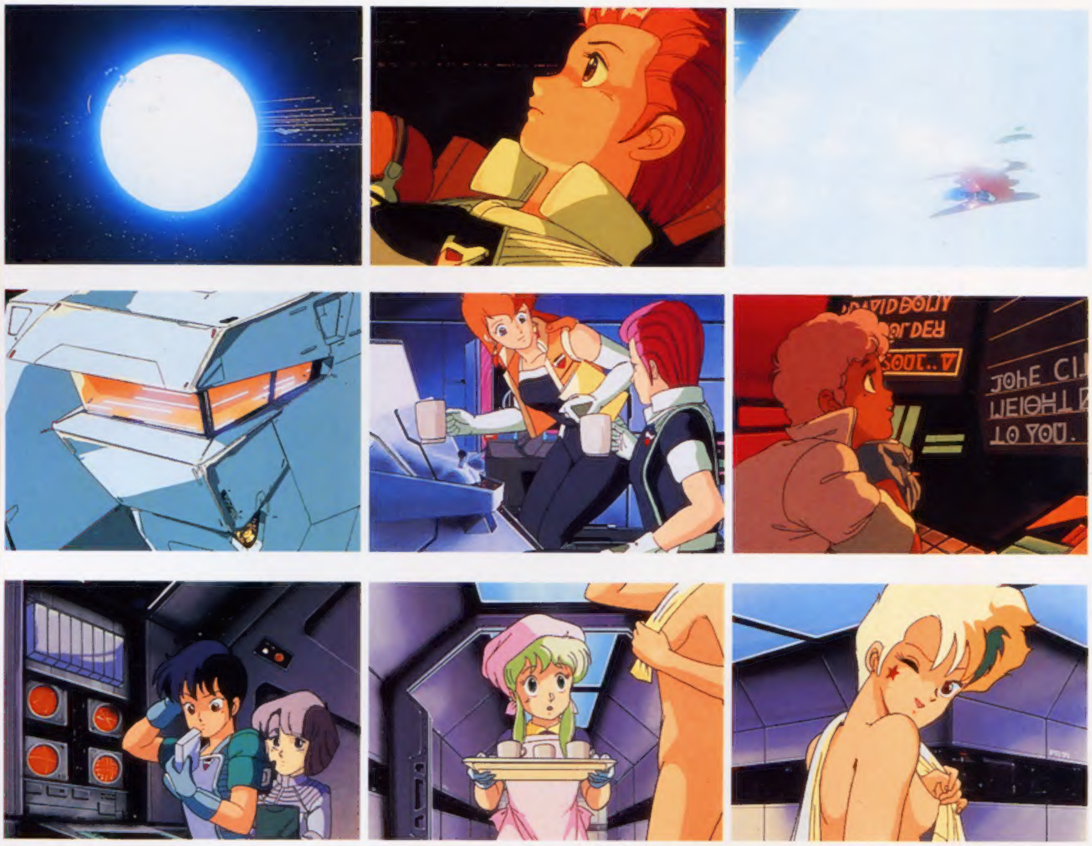
戦闘が始まった。「どうする、エルザ。艦長はアコンカグヤに行ったきりよ。」「とにかく戦闘機隊を発進させて。」ラミィの舌足らずの艦内通信で次々と艦載戦闘機スティムが発艦する。「進路 113に敵艦出現。」「緊急回避。」下舷後部被弾、左舷前部被弾。「コンピュータ“OX－11”がコードCを発令しているわ。状態が変よ。」コンタクト・ルームに向かうポニー。薄暗い室内（コンタクト・ルーム）に明滅する計器類（コンソール・パネル）。「あなたは…。」その前に坐るキャティが振り向く。戦闘空域を損傷した突撃隊（アタッカーズ）専用戦闘機ブランチが飛ぶ。「ちきしょう、もうアウトかよ。」照準（ゲージ）が巡恒艦スター・リーフに固定（ロック）される。「ああ、入って来ちゃう。」勢い余って艦載戦闘機バインを次々と破壊する。「着艦を許可した覚えは無いわよ。」「うるせえ、俺の母艦はやられちまったんだ。」全モニターに艦隊総司令官が映る。「勇敢なるソルノイドの戦士たちよ、カオスへ向え、新たなる歴史をもたらす新天地へ。」全乗員（クルー）七人を乗せたスター・リーフは光速圏に突入した。

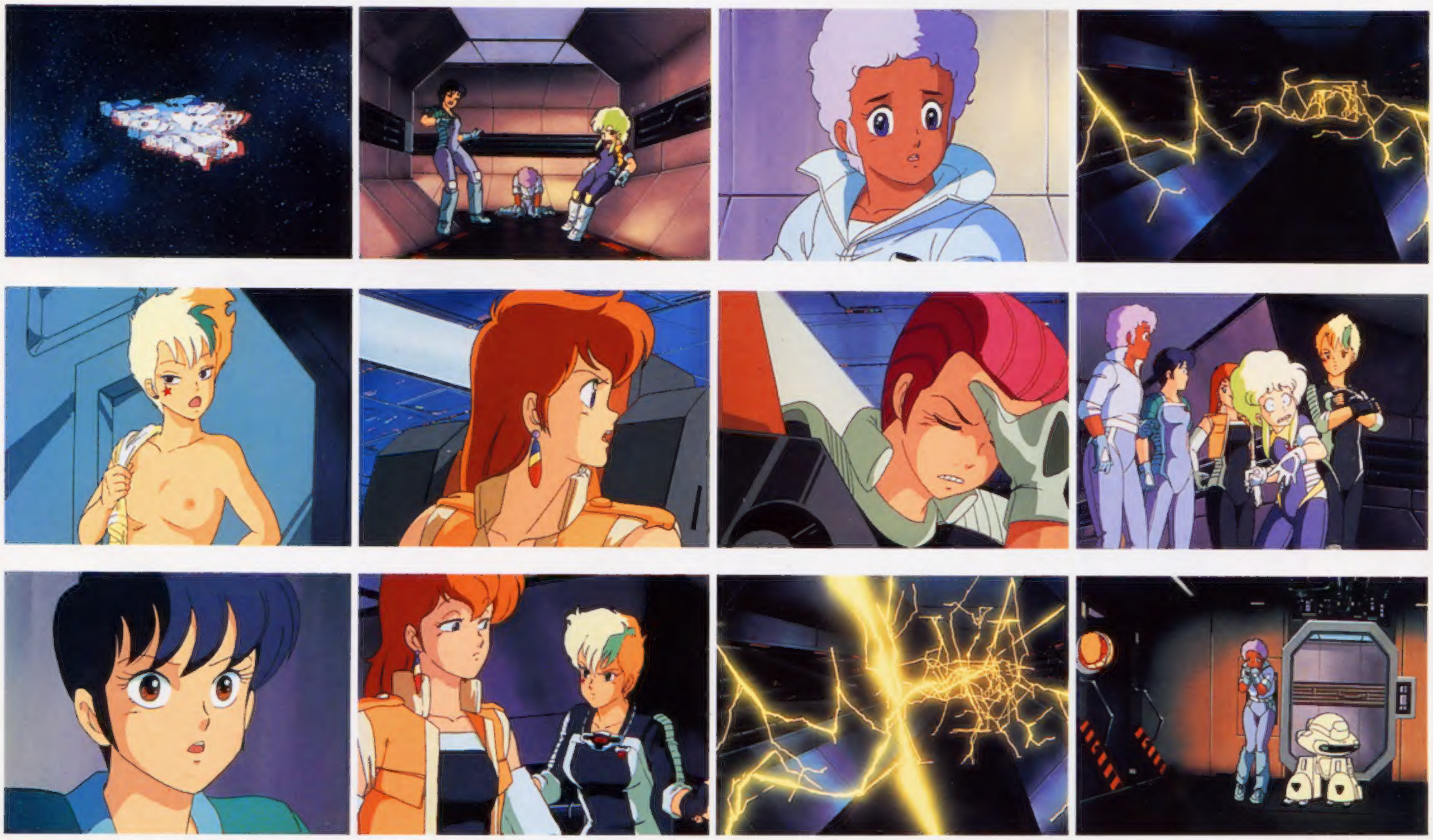


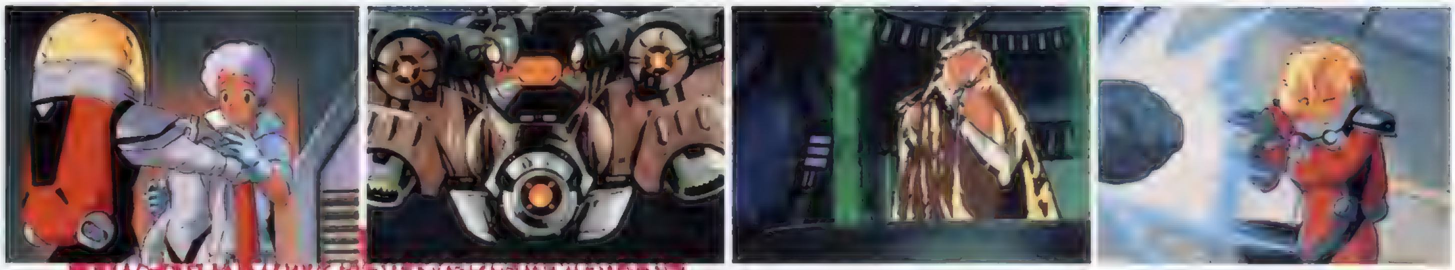




激震と非常警報音の響く艦内通路。「重圧消去装置（G・キャンセラー）が作動してないわ。」ラビィが状況を説明する。「最悪（さーいあく）。」「俺、降りて後から押そうか。」ふざけるルフィー。「いいアイディアね、頑張ってね。」「……。」宇宙服（エア・スーツ）を着るラビィ、パティ、ルフィー、ラミィ。「おい、早くしろ。」「ポニー、急イデ。」震えながら着るポニー。ワイヤーが宇宙空間に張られて、ルフィーがフックを掴み進む。「次はポニーよ。さあ、大丈夫よ。」ラビィの声に意を強くして、進む。艦内の小爆発でワイヤーが振れた。「きゃあああ。」宇宙空間に放り出されるポニー。「ポニー。ブースターをつけなさい。」調整が上手く出来ない。遠くへ飛ばされるポニー。「きゃあああ。」「あのバカぁ。」「お願い、止まってぇ。」後を追うパティがポニーを捕える。「暴れないで。大丈夫。落ち着くのよ。」重圧消去装置室（G・キャンセラー・ルーム）の艦外扉に着いたルフィーがワイヤーガンを撃って、捕捉する。「ふう。」ラビィとラミィが顔を見合わせて一息つく。重圧消去装置室（G・キャンセラー・ルーム）に向かう。



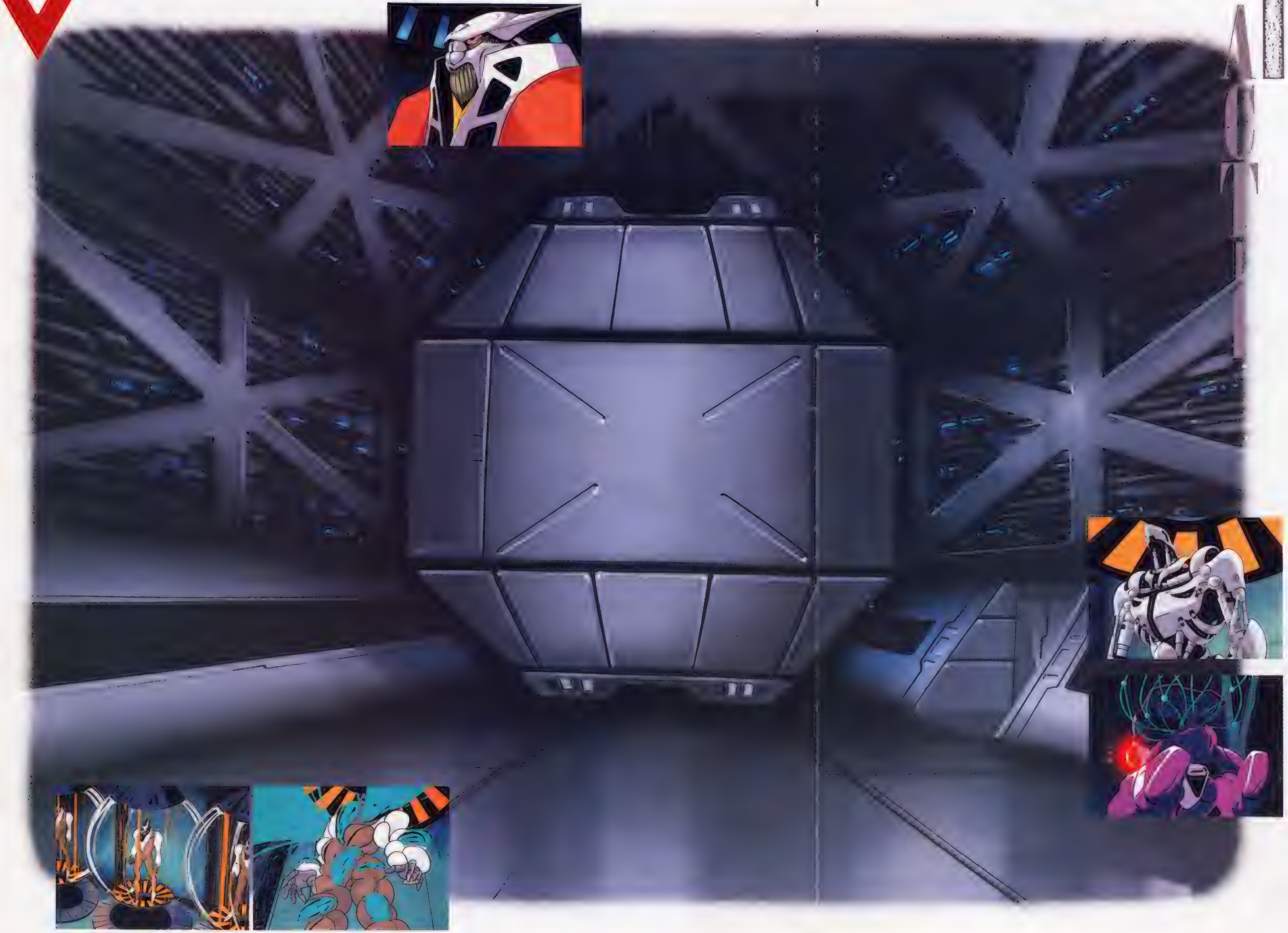




エルザ

21才。巡恒艦スター・リーフの副艦長として、旗艦に出向している艦長の代任を務める。パラノイド艦隊と激しい戦闘状態の中で冷静に的確に艦内を指揮する。モンスターに"接点"を植え付けられるが、拒絶して死亡する。

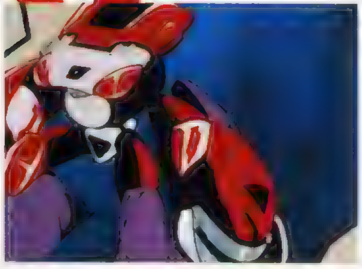
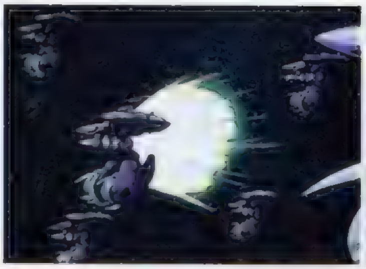
illustration ◉ KEN-ICHI SONODA

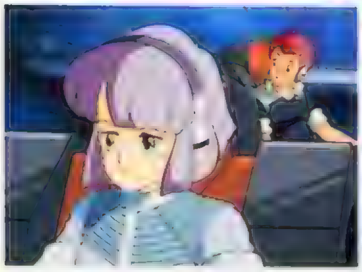
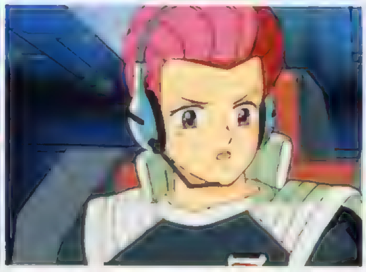


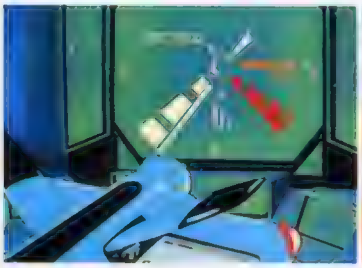
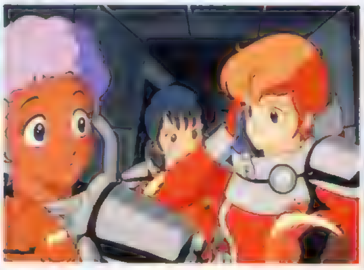
重圧消去装置（G・キャンセラー）の故障、謎の化物（モンスター）の襲撃。

更に危機が迫る。巡恒艦スター・リーフを追跡するように現れたパラノイド親衛艦隊から戦闘メカドローンが次々と発艦して、襲撃する。非常警報音の響く重圧消去装置室（G・キャンセラー・ルーム）に緊迫した空気が漂う。修復に要する時間は十数分。機能修復後に望める出力は1/4、その為に光速圏突入は一度だけ。敵軍親衛（パラノイド）艦隊の迎撃に向かうラビィとルフィー。エルザの指令を無視して単身、艦載戦闘機バルサムで出撃しようとするルフィーの態度がラビィの非難を誘った。危機を目前に言い争う二人。厳しい表情でルフィーは出撃する。ルフィーを追い、ラビィも出撃した。そして、対艦戦闘機兵ブロンディも無人（フルオート）で出撃する。索敵照準（ターゲット・ゲージ）が敵影を捕えて、撃つ。ドローンの追撃をかわして反撃する。また追撃。損傷したルフィー機の操縦席（コクピット）からストラグル・スーツが射出されて、ルフィーはドローンの編隊へ突込む。光速航行の秒読み（カウントダウン）が始まった。帰艦するラビィ機。ルフィーが戻らない。スター・リーフが光速圏に突入した後の、静寂な宇宙空間にルフィーのストラグル・スーツが漂う。

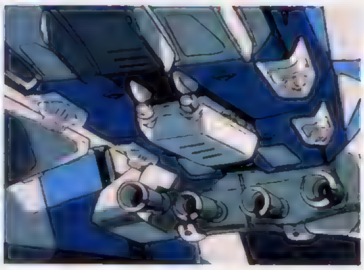
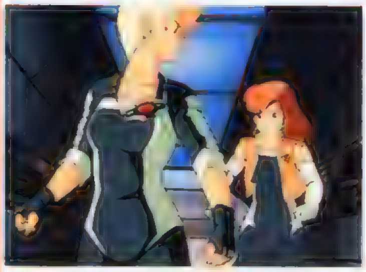
回想、悲哀の時間（とき）も与えないように、艦内に非常警報音が響く。動力が断たれている艦内通路の壁に、突き挿さった敵親衛（パラノイド）軍の強襲用ポットが艦内（スターリーフ）への侵入者を疑わさせた。艦内を捜索するエルザとラビィ、ポニーとキャティ、パティとラミィ。第一艦橋（メインデッキ）のモニターに映る艦内図が各員の報告に合わせて明滅する。緊迫した艦内の空気が突然と裂かれて、化物（モンスター）がパティとラミィを襲う。目を剝き口を開き、吠える。必死に逃る。エルザとラビィ、ポニーとキャティが走り集まる。化物（モンスター）が居ない。更に艦内（スターリーフ）を徘徊する、謎の化物（モンスター）を探索する。突然と化物（モンスター）が現れる。化物（モンスター）の液体状の体内で溺れるエルザ。キャティが叫ぶ。赤い光球がエルザの下腹部に飛び入み、その瞬間に仰け反る。エルザはゆっくりと化物（モンスター）の股間から堕ちる。そして、パティが…。エルザを医療室（メディカルルーム）に運び、艦内（スターリーフ）を徘徊する化物（モンスター）にラビィが挑む。銃の通じない化物（モンスター）にプラズマガンを向けた。照準（ゲージ）を定めて、撃つ。弾道は化物（モンスター）でなく壁を通じて、化物（モンスター）は宇宙空間に吸い込まれていった。数々の疑問と疑惑を残してエルザは原因不明のままに息を引き取った。

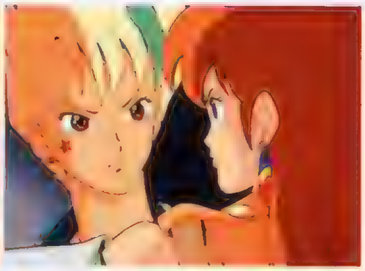



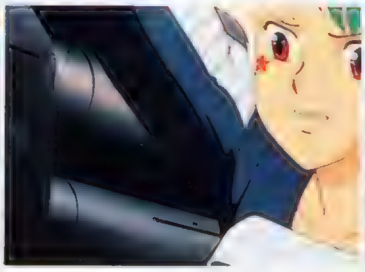
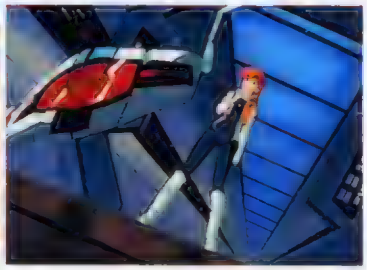



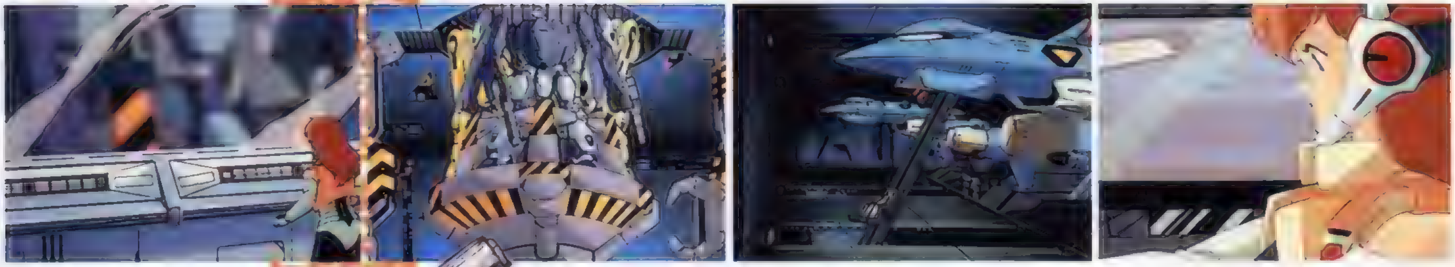



「接点の完成度80.2%、発進可能状態にあります。」「よし、エクソガモス計画を実行に移す。」旗艦ダモスから戦闘メカドローンが次々と発艦、襲撃する。「敵攻撃機急速接近中、繰り返す…。」「敵だって!?」エルザの指令を無視してルフィーは単身で出撃しようとする。ラビィが阻む。「身勝手も迷惑よ。その撃破章だって…。」「何だって言うんだよ。」「その為に、あなたの身勝手な行動の為に味方の犠牲者がどれだけ出たか分ってるの。」唇を噛み、ルフィーは撃破章を掴んで振り落とす。「欲しけりゃくれてやらあ。」「…ルフィー。」艦載戦闘機バルサムで出撃するルフィー。ラビィも後を追う。「なんでい、俺と一緒だと死ぬんじゃねえのか。」「大事なモノ…放ったりしていいの。」「もう、いらねえよ。」対艦戦闘機兵ブロンディも無人（フルオート）で出撃した。「来やがったか…。」「来た…。」索敵照準（ターゲット・ゲージ）が敵影を捕えて、撃つ。「へっ、のろいんだよ。」「凄い。ようし、私だって。」光子弾をかわして、廻り込む。「はっ、後。」捕えて、撃つ。

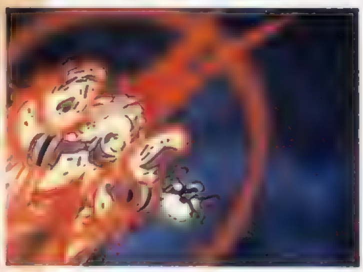





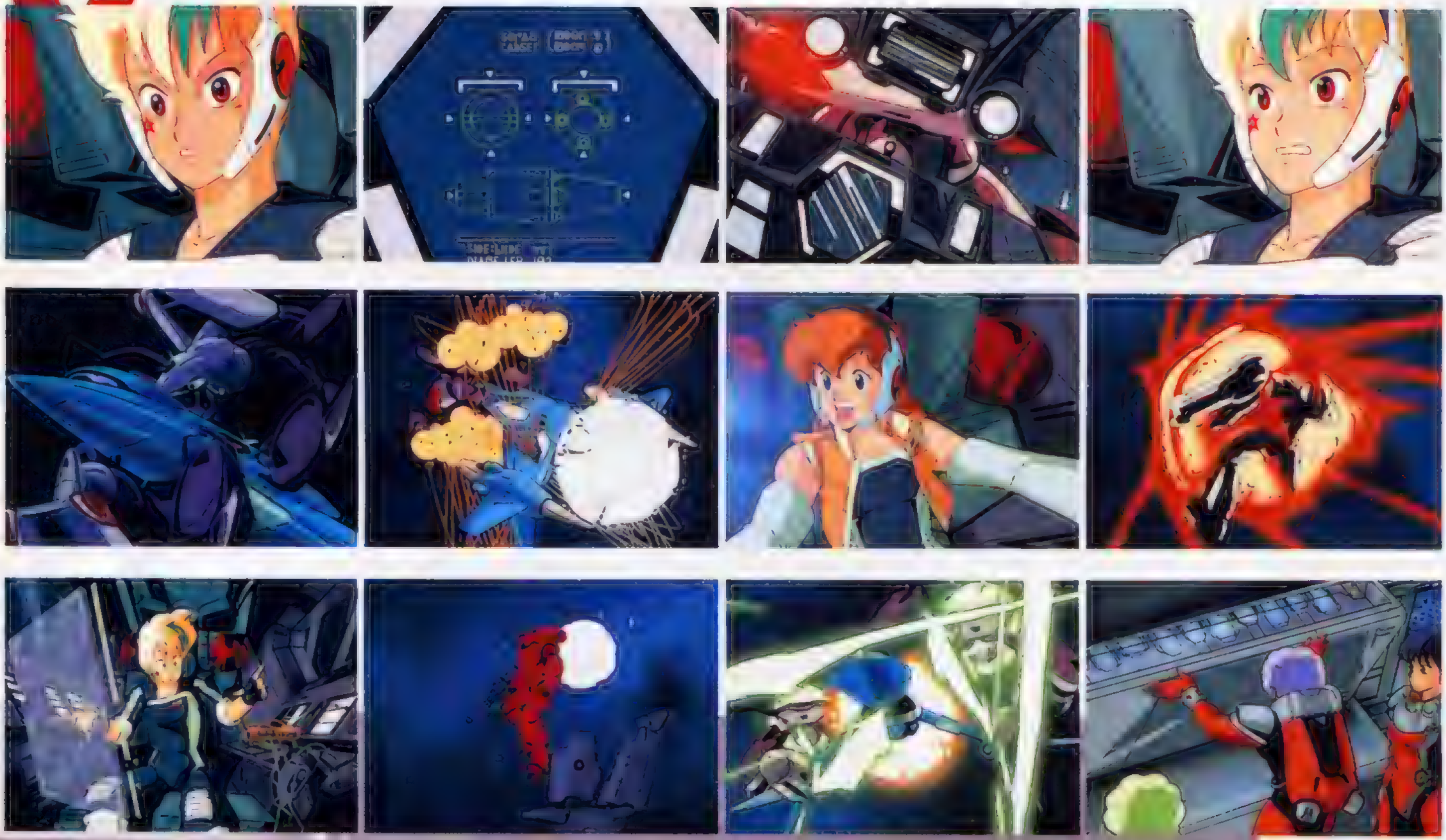





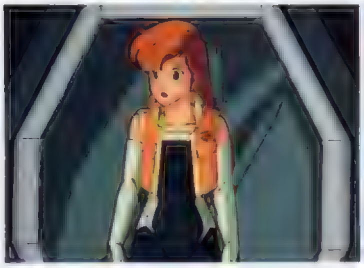
21オ。パラノイド艦隊と戦闘で全滅したソルノイド宇宙進撃軍第25艦隊第19師団、突撃隊（アタッカーズ）の生存者。戦闘意欲に満ち溢れた戦歴の勇者。己れのジレンマの中で仲間を守る為に単身でパラノイド親衛艦隊へ戦闘を挑んで、散る。

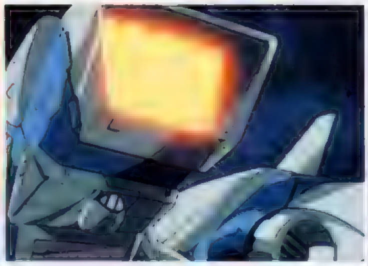
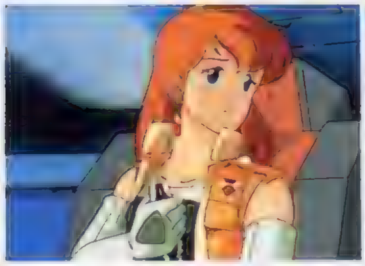


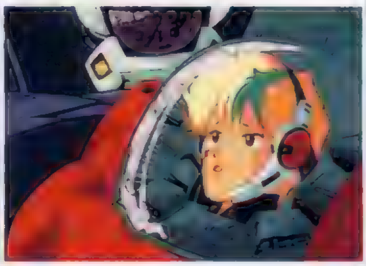
illustration◉KEN-ICHI SONODA

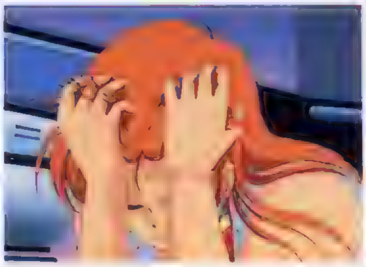


「静かだ、何も聴こえない…。いや、
聴こえる…声だ…あいつらの声。
なんだか、いい気持ちだ…。」

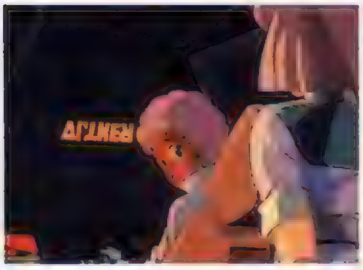
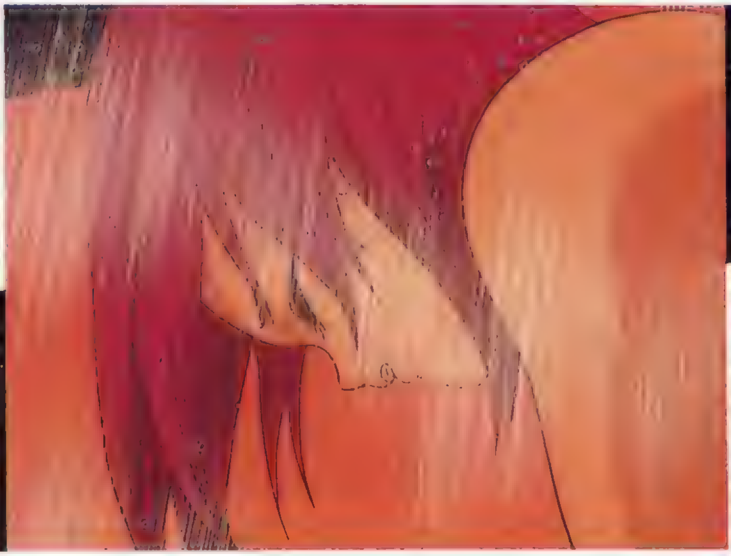
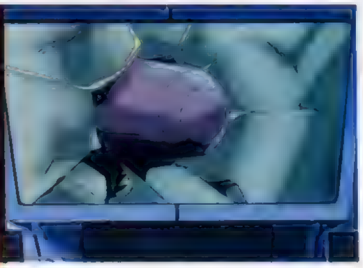


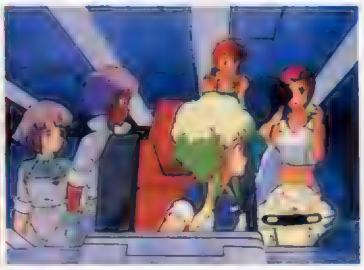





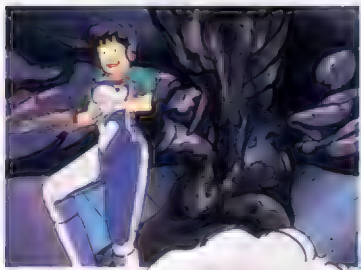
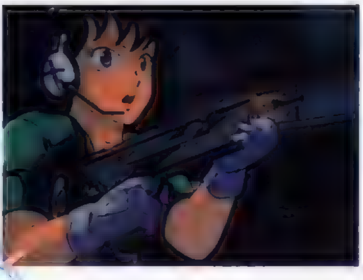
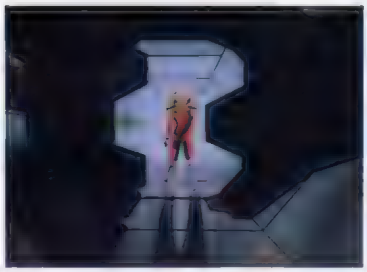
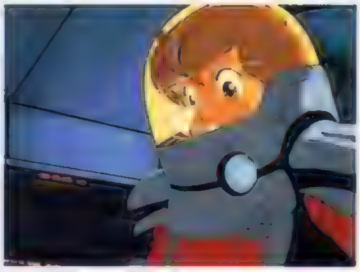


ルフィー機の索敵照準（ターゲット・ゲージ）が妙な反応を示す。「真中の野郎、何か抱いてやがる。」その瞬間に二機の戦闘メカドローンが機首を掴んだ。光子弾を発射。光球から脱する損傷したルフィー機。「これまでか。」操縦席（コクピット）からストラグル・スーツが射出される。「ここは守る。早く艦内へ入れ。」「私に構わず、ルフィーこそ戻って。」「うるせえ。戻れったら戻れ。」ルフィーは決意して戦闘空域へ突込む。「俺が闘わなくっちゃ、皆んなやられちまう。」損傷したラビィ機が巡恒艦スター・リーフに着艦する。光速航行の秒読み（カウントダウン）が始まった。「ルフィーは…。」無言のエルザ。光球が外窓を照らす。「だめだわ、やっぱりチャンスは一度だけ。タイミングの変換はできない。」「…ルフィー…。」光速圏に突入するスター・リーフ。静寂な宇宙空間を漂うストラグル・スーツ。「なんだか…いい気持ちだ…。」ルフィーが静かに目を閉じる。独り悲哀の時間に身を委ねるラビィ。再び非情な非常警報音が響く。「見て、Eパート第4通路に何かあるの。」

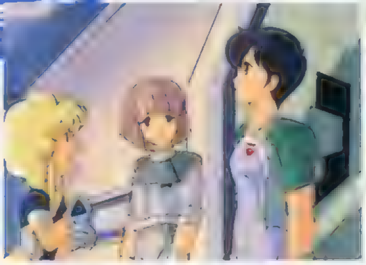






「敵ノ強襲用ポットト思ワレマス。」「宇宙空間で脱出したか、或いはすでに他の場所へ移動したか…。」顔を見合わせるエルザとラビィ。艦内（スターリーフ）を捜索する。「ち、ちょっとパティ、あんまり速く歩かないでくれる。」緊張するラミィ。「みんなどう…。」突然と化物（モンスター）が現れた。「み、みんな早く来てえ。」化物（モンスター）は扉（エアロック）の向こう。「い、いない。」「もお驚いたわよね、パティ。あれは怪物よ怪物。」更に艦内（スターリーフ）を捜索する。突然と化物（モンスター）が現れて、エルザを襲う。「きゃあああ。」化物（モンスター）の液体状の体内で溺れるエルザ。「ゴボゴボ。」ラビィが来る。ビームガンを撃つ。「き、きかない。」化物（モンスター）は逃げる。そしてパティが襲われた。「エルザを医療室（メディカル・ルーム）に連れて行って。…みてなさい。」艦内（スターリーフ）を徘徊する化物（モンスター）にラビィが挑む。ラビィの撃った弾道は壁を通じて化物（モンスター）を宇宙空間へ吐き出す。「ラビィ、奴らのやろうとしていることが分ったわ。」「え。」「私は…絶対に拒絶する。」「な、何。何のこと。エルザ。」ラミィの叫び声。「エルザあ。」「こ、こんなことって。」

18才。巡恒艦スター・リーフの第一艦橋要員（メイン・デッキ・クルー）。艦や武器などあらゆる機械の修理、整備と開発を担当する。温和で明朗な性格が仲間の好感を集める。黙り続けるコンピュータ"OX−11"を信じて問い続ける。そして真実を聞きだす。



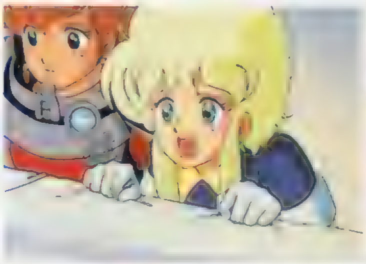
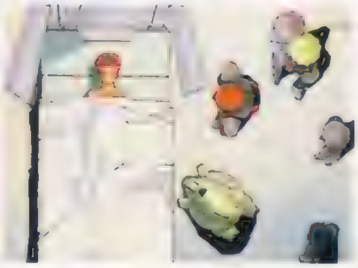
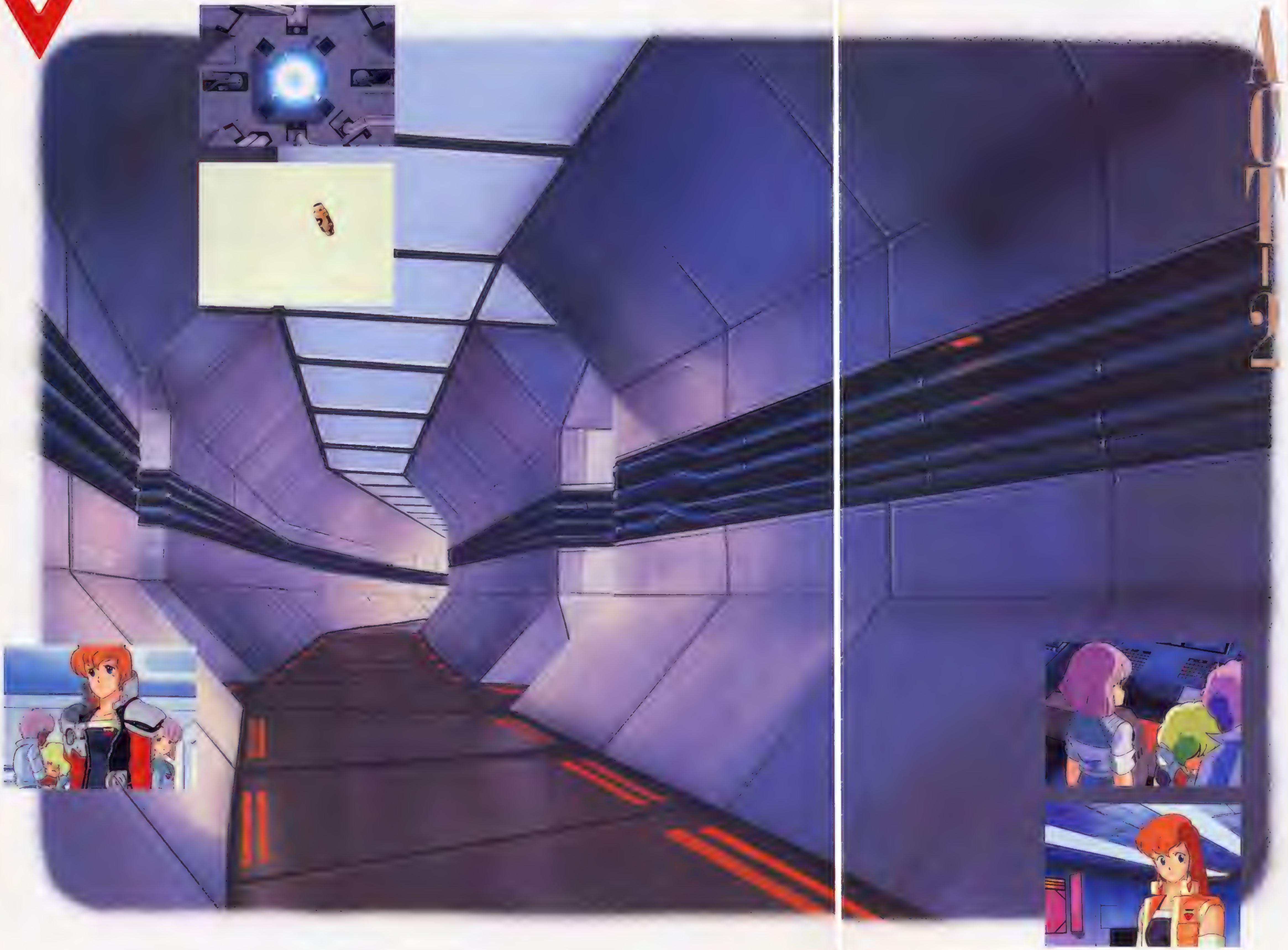



illustration ● KEN-ICHI SONODA



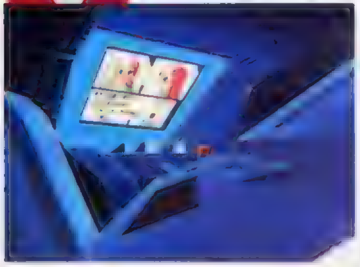
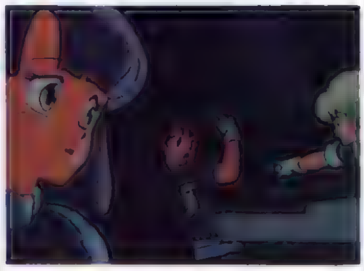
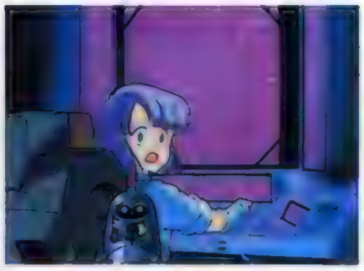
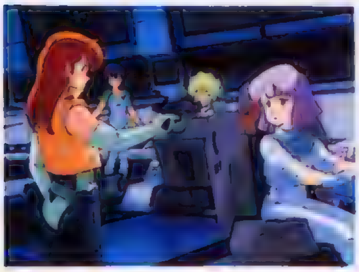
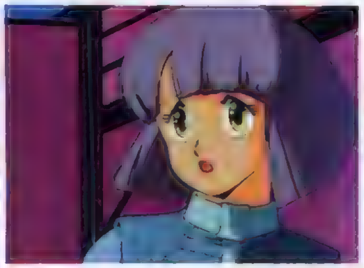
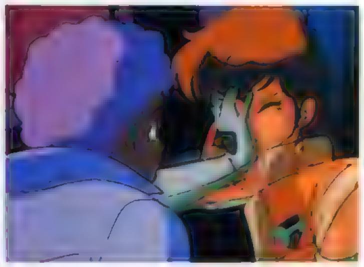
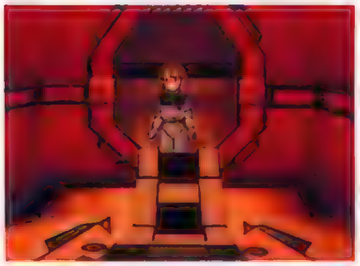
ACT 2

仲間の死、何故、数々の疑問と疑惑。

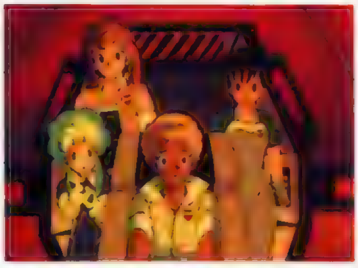
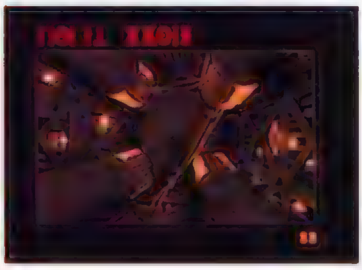
エルザの眠る棺が宇宙空間に射ち出された。数々の疑問と疑惑の残るラビィは不審な言行を執り続けるキャティを詰問する。逃げるキャティを追うラビィ。ポニーもキャティと接触したコンピュータ“OX−11”を詰問する。しかし、キャティの追跡は艦内通路扉に遮られて、“OX−11”は信ずるポニーにもその解答を拒んだ。巡恒艦スター・リーフの損傷は増長して、約三百秒後に爆発と計算された。解答を待つ猶予は無い。緊急降下用ベースブロッサムの発艦警報音が響く。崩壊するコンタクト・ルームに独り残り、執拗に詰問するポニーに“OX−11”は解答、真実を告白する。新たなる時代の為の作戦。ブロッサムを脱出させる為に、切断されたカタパルトの動力ケーブルを自らの身体で接続するキャティ。発艦するブロッサムを見つめるキャティ。その身体は機械であった。ブロッサムの航行用艦橋で号泣するラビィ、パティ、ラミィ。疲れ果て、深く眠る。

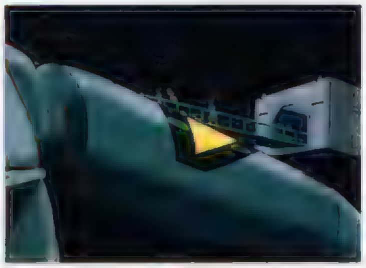
不思議な夢…。夢に現れた不思議な人影…。私を抱く不思議な誘惑…。——夢…。

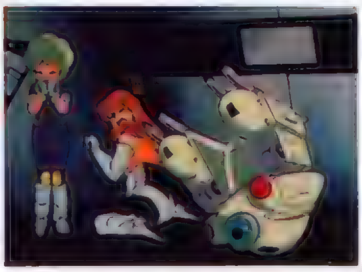
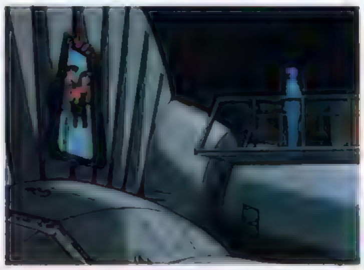
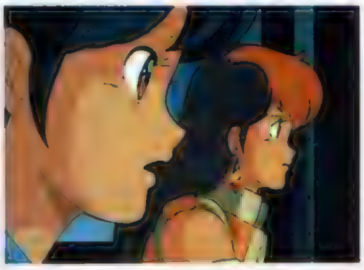
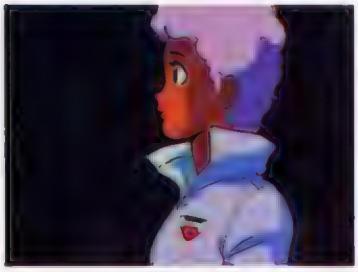
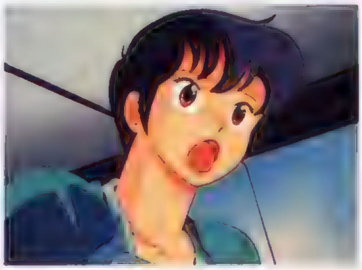
衛星カオスの満天の星空に火球となって降下するブロッサム。夜が白々と明ける。指令室の外窓の遠くに湖や河が、山が、そして惑星活性化装置が見える。防衛体制が完了して、静寂な時間が過ぎた。笑い声と語り声が緊迫感を解す。衛星カオスの上空宇宙空間に現れたパラノイド親衛艦隊から大気圏突入用カプセルが発艦して、衛星カオスへ降下する。水浴に戯れるラビィ、パティ、ラミィ。突然とパティが腹痛に苦しむ。その向こうの樹々の間に現れる敵影。逃げるジェット・ブロウガンを地上用戦闘メカフォーレッグ・ドローンが追う。何故。パティ機の、パティの腹部を観察するフォーレッグ・ドローン。ラミィ機を追う。反撃するラミィの目前に岩壁が迫る。ラミィが叫ぶ。急上昇する。フォーレッグ・ドローンが激突。攻撃しないままに次々と爆発するフォーレッグ・ドローン。何故。パティの脳裡に浮かぶ回想。化物の液体状の体内で溺れるパティの下腹部に赤い光球が飛び込む。衛星カオスの不安定な自然状態を思わせるように激しい大雨が降る。医療制御室のモニターにパティの腹部に宿る細胞体が映る。

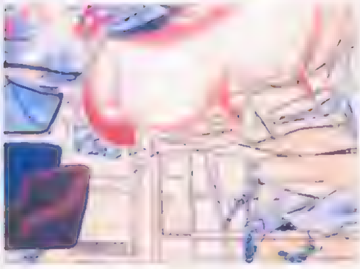








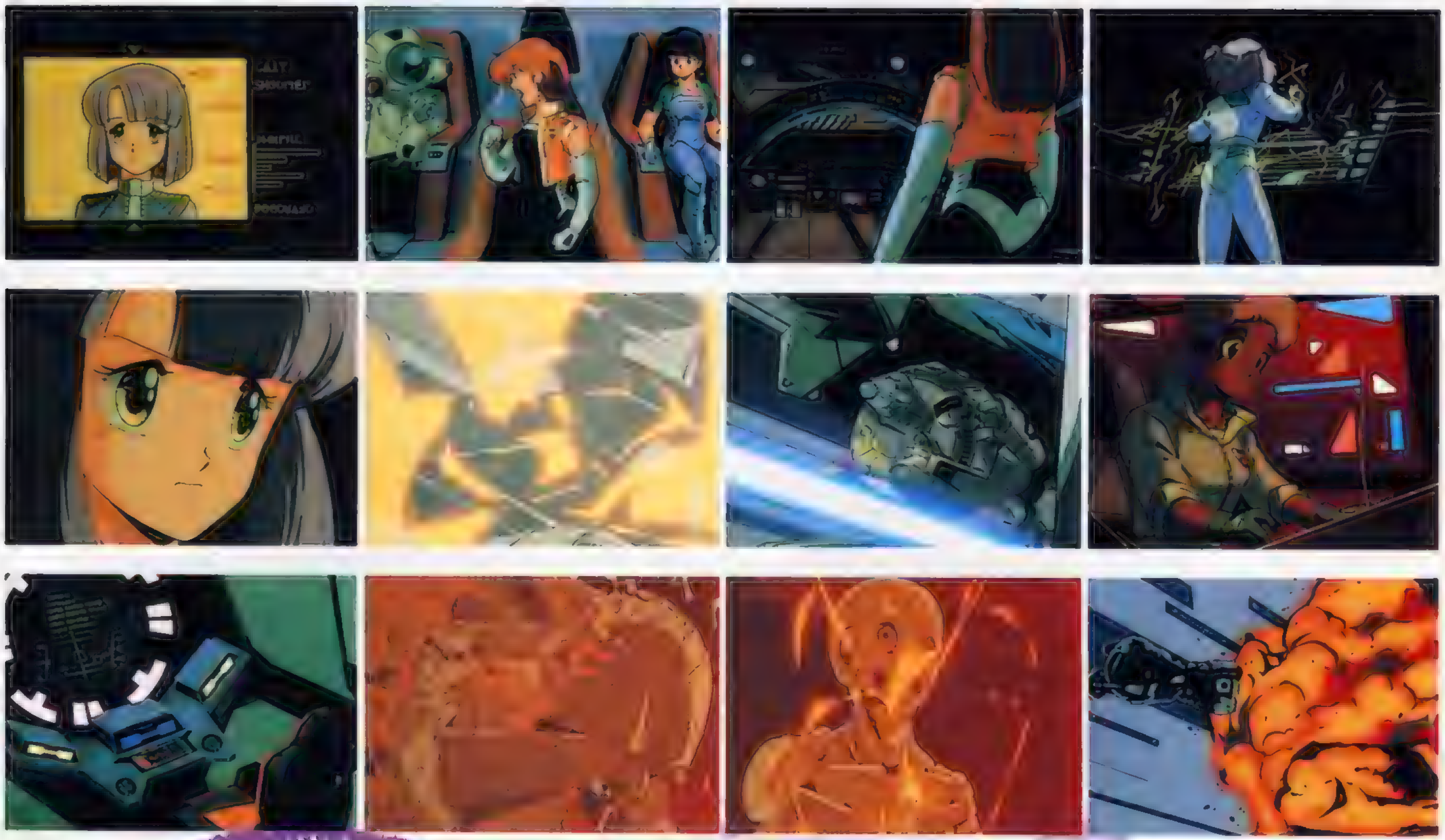
「どの部隊にもあなたらしき人物は見当らないわ。」不審な言行の多いキャティを詰問するラビィ。「何故、この艦に侵入したの。」「平和の為よ…いまはまだ分って貰えないと思うけど。」ラビィは逃げるキャティを追う。「“OX-11”、キャティは何故あなたの所へ。」「拒否シマス。」「“OX-11”、お願い。」「スター・リーフノ全機能ハマモナク制御不可能ニナリマス。脱出シナイト危険デス。」緊急降下用ベースブロッサムの発艦警報音が響く。「ポニー。」「ごめんなさい、私は真実が知りたいの。」コンタクト・ルームに独り残って執拗に詰問する。「あなたに何も教えて貰えないのなら、私は何も信じるものが無くなってしまう。」「分リマシタ。」ポニーの聞く真実がブロッサムのコンピュータ“エグザノン”に入力（インプット）される。「カタパルトが故障してるぅ。」「カタパルトは私が開けます。」「キャティ。」「…新しい世界はきっと来てくれる。」切断されたカタパルトの動力ケーブルを自らの身体（からだ）で接続する。その身体（からだ）は機械（アンドロイド）であった。





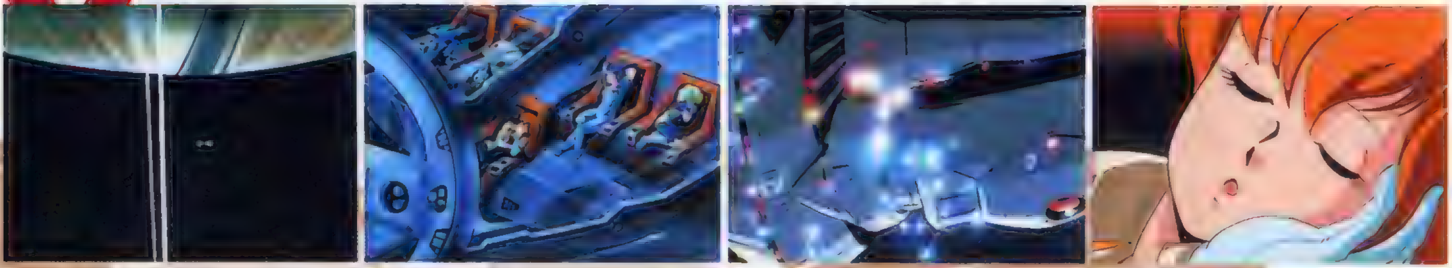


16才。巡恒艦スター・リーフに乗艦していた謎の乗員（クルー）。コンピュータ"OX−11"と接触（コンタクト）したり、乗員（クルー）の行動を意味も無く記録する。実は"種族融合計画"の実行を記録、監視する為にソルノイド親衛隊が送り込んだアンドロイド。

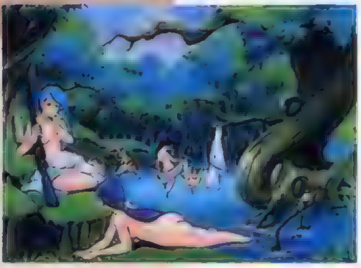
キャティ

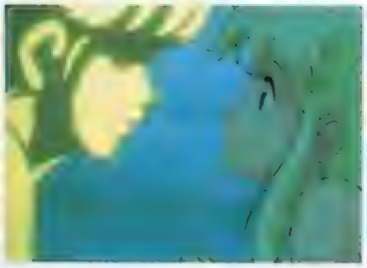
CATTY

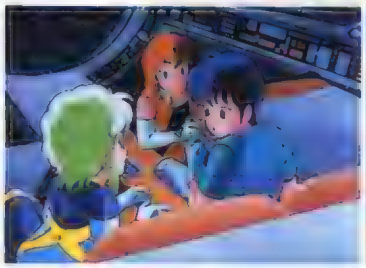
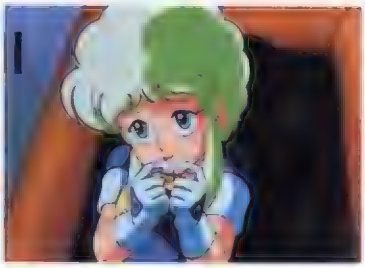
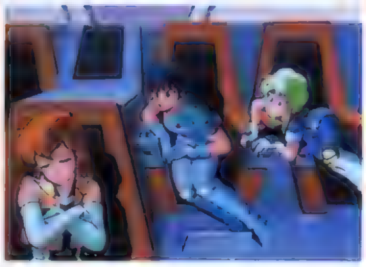
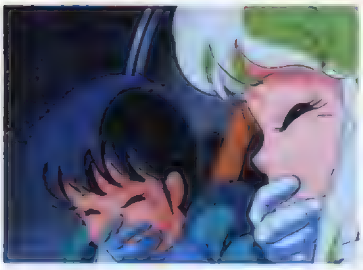
illustration ● KEN-ICHI SONODA

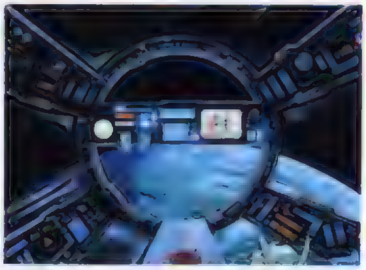


「なんだろう。私、変な夢を見てたの。なんかおかしな奴が出て来てね、私を誘惑するの…。」

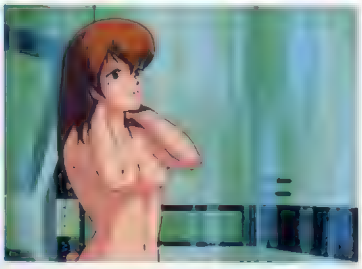
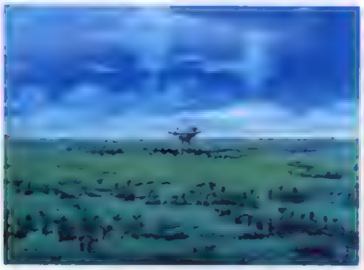
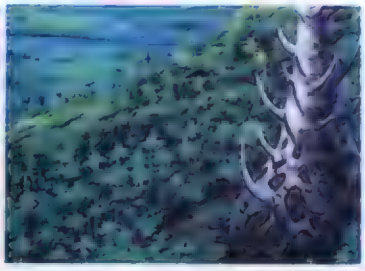


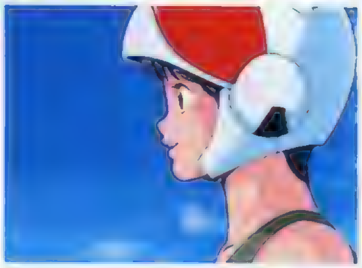
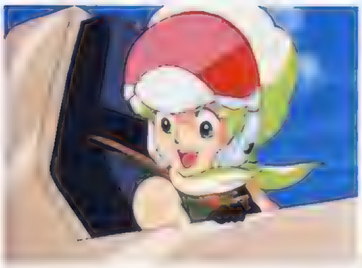


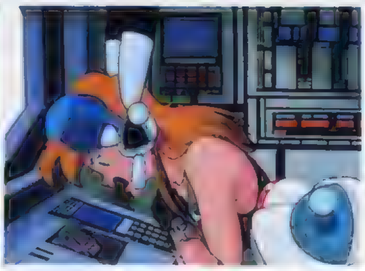
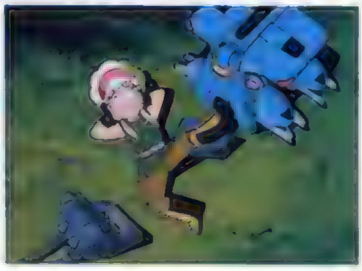





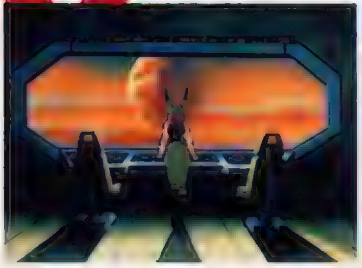


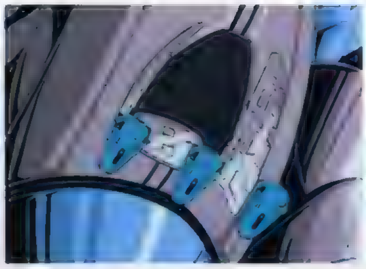
「何んだろう。私、変な夢を見てたの。何かおかしな奴が出て来てね、私を誘惑するの。」不思議そうに話すラミィ。「私もよ。」「やだ、私も一緒よ。」思わず顔を見合わせる。「そのおかしな奴と一緒に居るととっても気持ちいいの。」「もしかしたらパラノイドが私たちを幻覚で洗脳しているのかも知れない。」パティとラミィが笑い呆れる。「Pi。第9星系（ナイン・ボーイ・スター・システム）、カオステス。」衛星カオスの全景が視界に拡がった。「わぁ、キレイ。」緊急降下用ベースブロッサムが衛星カオスに降下する。静寂な夜が明けた。「なんとか着いたみたいね。」「皆んな、死んじゃった。」シールド・ジェネレーターの設置作業に忙しいパティとラミィ。「ひえええええ。」「ぎゅわあああああ。」「あなたたち、少しは真面目にやりなさいよ。」ラビィが怒鳴る。「私は休まず作業を続けてるわよ。暑くてたまんないわ。」ラミィが大きく怒鳴る。「うるさいわね。もっと小さい声でしゃべれないわけ。」ラビィが大きく大きく怒鳴る。失神しているラミィを注意するアイル。

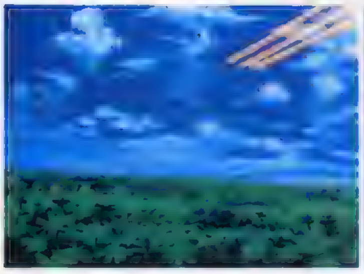
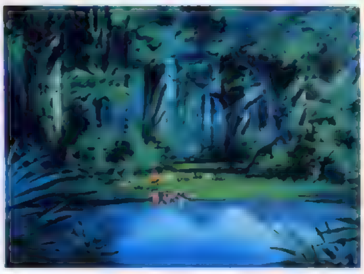
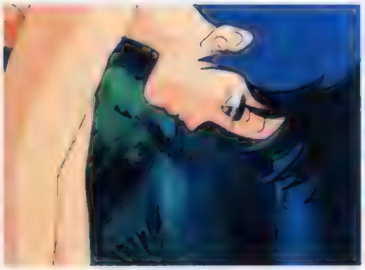




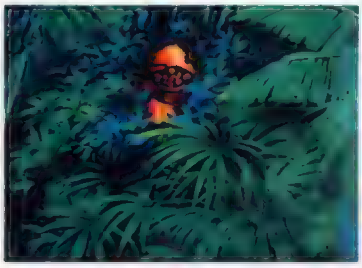
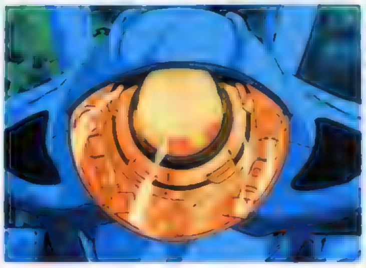



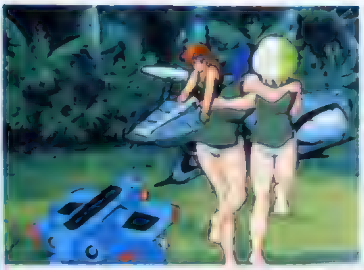


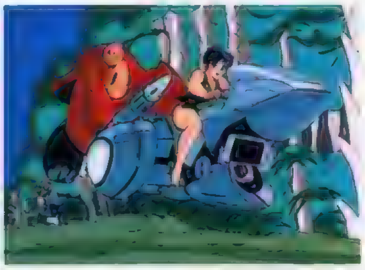
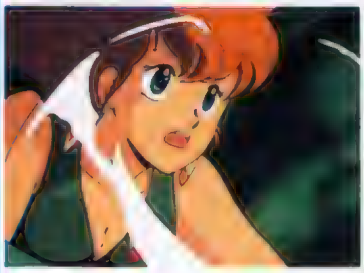


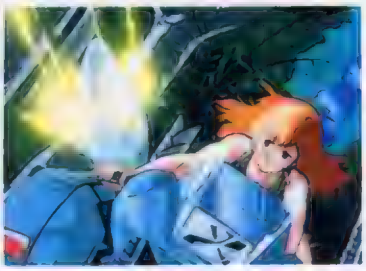




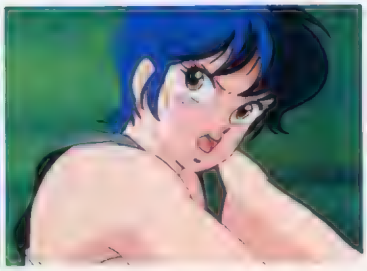



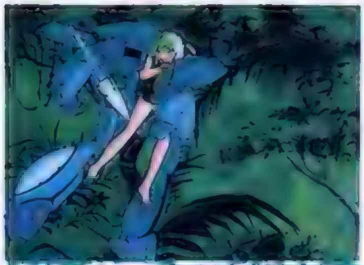
旗艦ダモスから大気圏突入用カプセルが発艦して、降下した。水浴するラビィ、パティ、ラミィ。「パティ。この頃、少し変じゃない。」「そんなことないわ。」「どうしたの。」「ちょ、ちょっとお腹が。」アイルが侵入物を反応（キャッチ）する。「なんで敵がここに居るワケぇ。」「“エグザノン”がキャッチしてないなんて。」ジェット・ブロウガンのレーザー・カノンが次々と地上用戦闘メカフォーレッグ・ドローンを爆発する。「敵ガパティヲ観察シテイタヨウナ気ガシマス。」「私を…観察…。」倒れるパティ。「接点融合に成功したソルノイドファクターは新たなる単一種族へと変化し始めた模様です。」「実験はほぼ成功だな。」「ですが予期した通り融合効果による感情希薄現象が起こっております。融合完了時のファクターは恐らく全く感情を持たぬ生命体となるに違いありません。」「…長き戦争の締結には敵ソルノイドと我がパラノイドの間に立つ平和的種族が必要なのだ。その可能性を秘めた第三の種族に感情などはむしろ不要の物…。」

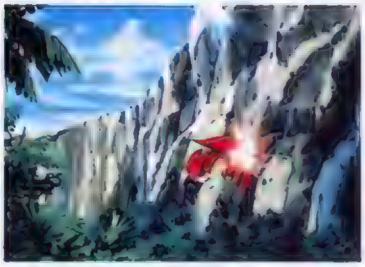


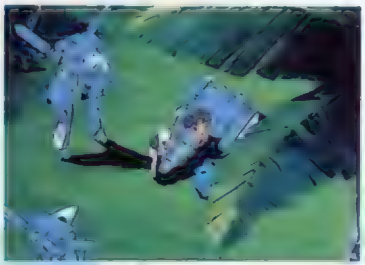


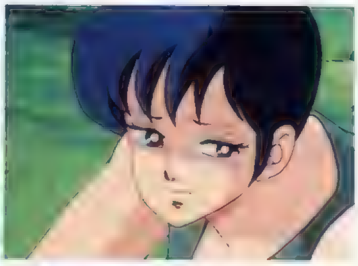




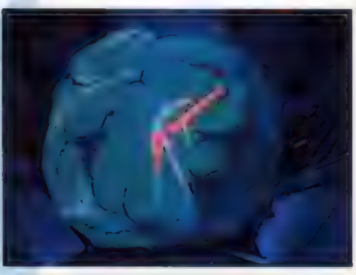


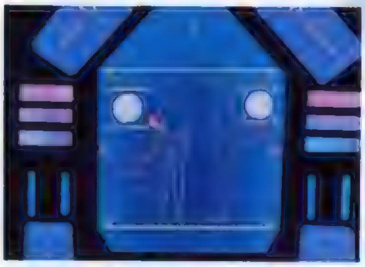
PATTY（パティ）

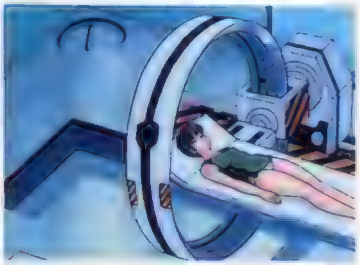




17才。巡恒艦スター・リーフの第一艦橋要員（メイン・デッキ・クルー）。次々と続く作業処理や作戦実行を補助（アシスト）する。未来を見る感性を持ち、故に“接点”を受精する。その感性と少年に対する母性が我が身を呈した最後の戦闘に挑ませる。







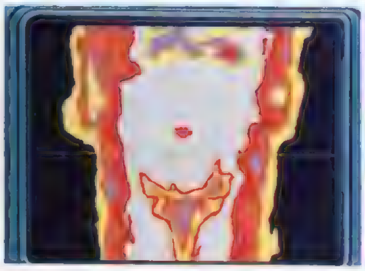


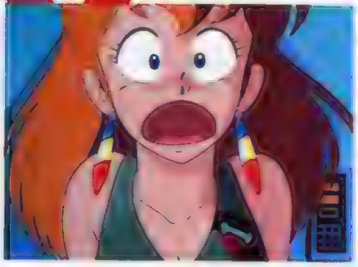
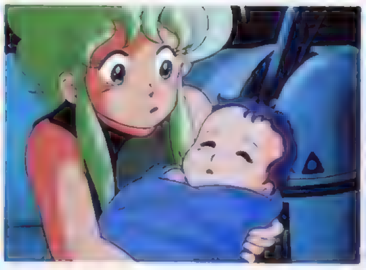
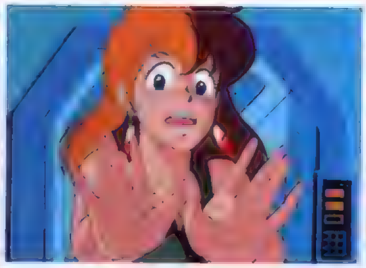
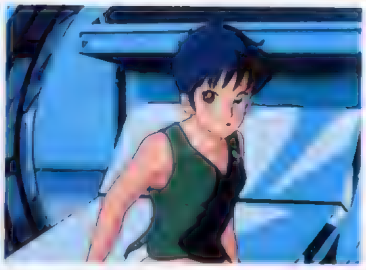
illustration ● KEN-ICHI SONODA

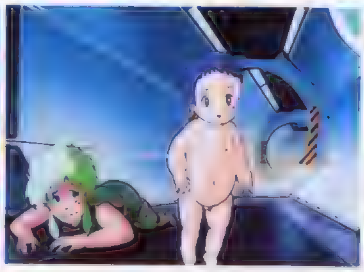
ACT 3

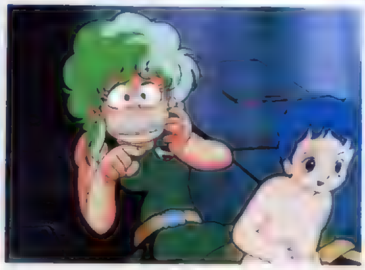
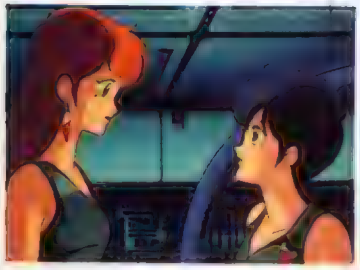
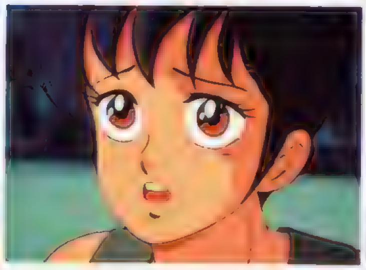
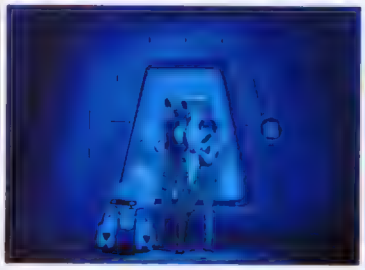
終焉戦争、種族融合計画の全容。新個体。

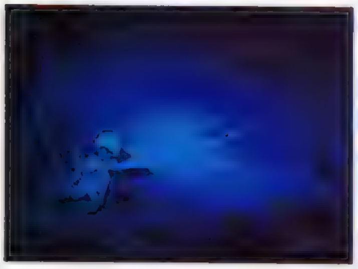
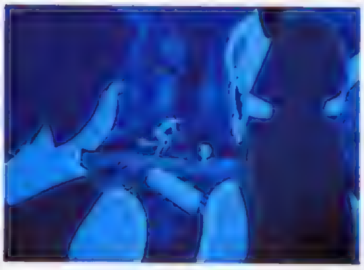
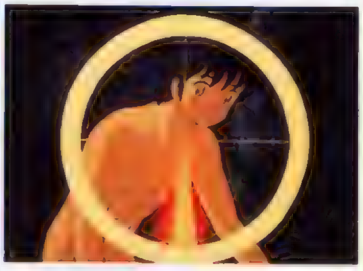
パティの腹部に宿る細胞体を電子移送装置で摘出する。摘出された細胞体は異常な速度で発育して新個体になる。更に新個体は発育を続けながら医療室を出て、緊急降下用ベースブロッサムを出て行く。ラミィも後を追う。新個体に母性を感じるというパティの言葉を制して、ラビィは武装して新個体を追跡する。照準を定めるラビィ。新個体はパティを模した少年（疑似的新個体）に発育していた。

無限の可能性を秘めた新個体を奪取すべくソルノイド、パラノイド両親衛艦隊は衛星カオスに降下しようとする。敵軍親衛艦隊を阻むようにソルノイド残存艦隊が現れる。友軍親衛艦隊の両攻撃で敵軍親衛艦隊は全滅、損傷した旗艦ダモスは衛星カオスに強行降下した。そして、衛星カオスに降下する友軍艦隊に友軍親衛艦隊が攻撃する。不意の攻撃に友軍艦隊は反撃体勢も整えられないままに全滅した。ラビィはいままでの数々の疑問と疑惑をコンピュータ“エグザノン”に詰問する。絶対兵器（星系破壊兵器）によるソルノイド、パラノイド両種族の消滅、両親衛隊が実行した「種族融合計画」、無限の可能性を秘めた新個体の発生。降下、着陸した旗艦ダモスの外装が剥れ落ちて恐獣兵器ディノサートと化す。愕然とするラビィ。震えながらマシンガンを構えて、怒り狂うように撃ち続ける。友軍親衛艦隊から発艦して、降下した大気圏突入用カプセルから戦闘機兵ブランダーが現れて、ディノサートを攻撃する。唇を噛みしめるラビィ。醜悪なる闘争。宿敵、宿命。新個体の帰化が無意味と悟ったラビィは賭を試みる。人工の新天地を破壊して、自らの力で生きづく新天地に。新個体とラミィを脱出機シードに乗艦させて、自動脱出装置を作動させるラビィ。パティが無言で頷く。友軍親衛艦隊の放つ無数の光子弾が衛星カオスを焼いた。ブロッサムから発艦した二機の戦闘艇ブレイカーは戦闘空域に突入する。敵の攻撃をかわす。反撃する。トイルとアイルは惑星活性化装置を作動させる。各所の惑星活性化装置から発したエネルギー・アーチが次々と結合して、衛星カオスを包んだ。赤く燃える火炎が醜悪なる闘争を一掃した。ブロッサムから発艦されたシードは惑星ティラーに堕ち延びる。

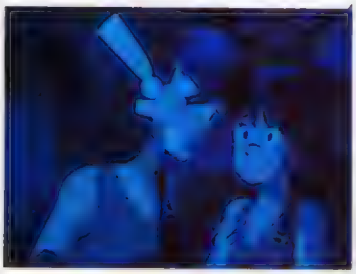





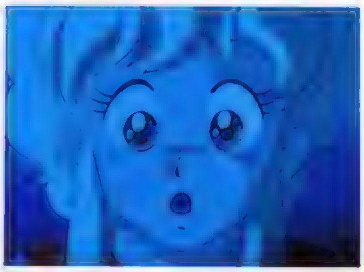
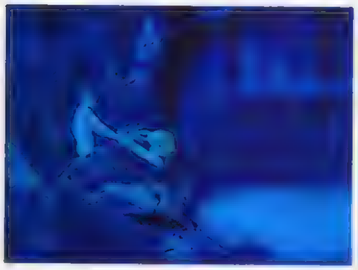


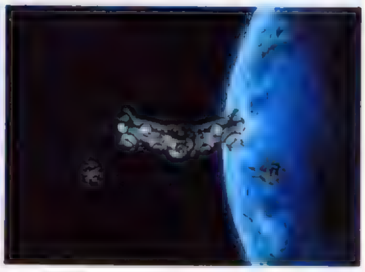





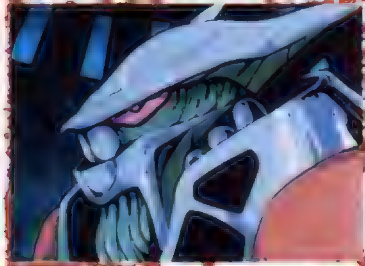




パティの腹部に宿る細胞体を電子移送装置で摘出する。「“エグザノン”、答えて。パティの体内に侵入していた細胞体は一体何なのか。」「種族融合計画ニヨルモノデス。パティハ、ソルノイドニモパラノイドニモ属サナイ無機的性質ノ第三種族ヘト融合サレルハズデシタ。」呆然とするラビィ。摘出された細胞体は異常な速度で発育して新個体になる。「私、何度も拒もうとしたの。でも、拒みきれなかった。あの子、何故かとても愛しく感じる。」「敵が送り込んだ危険分子かも知れなくてよ。」発育を続けながら緊急降下用ベースブロッサム艦外へ出る新個体をラミィ、ラビィ、パティが追う。「新個体はパラノイド側が捕獲するとのことです。」「無限の可能性を秘めている新生命体か。ファクター及び新個体を緊急回収する。全艦カオスへ強行突入。」新個体を奪取すべくソルノイド、パラノイド両親衛隊は衛星カオスに降下した。「発育途上ニオイテソルノイドノ形状ヲコピーシタモノト思ワレマス。」新個体はパティを模した少年になる。



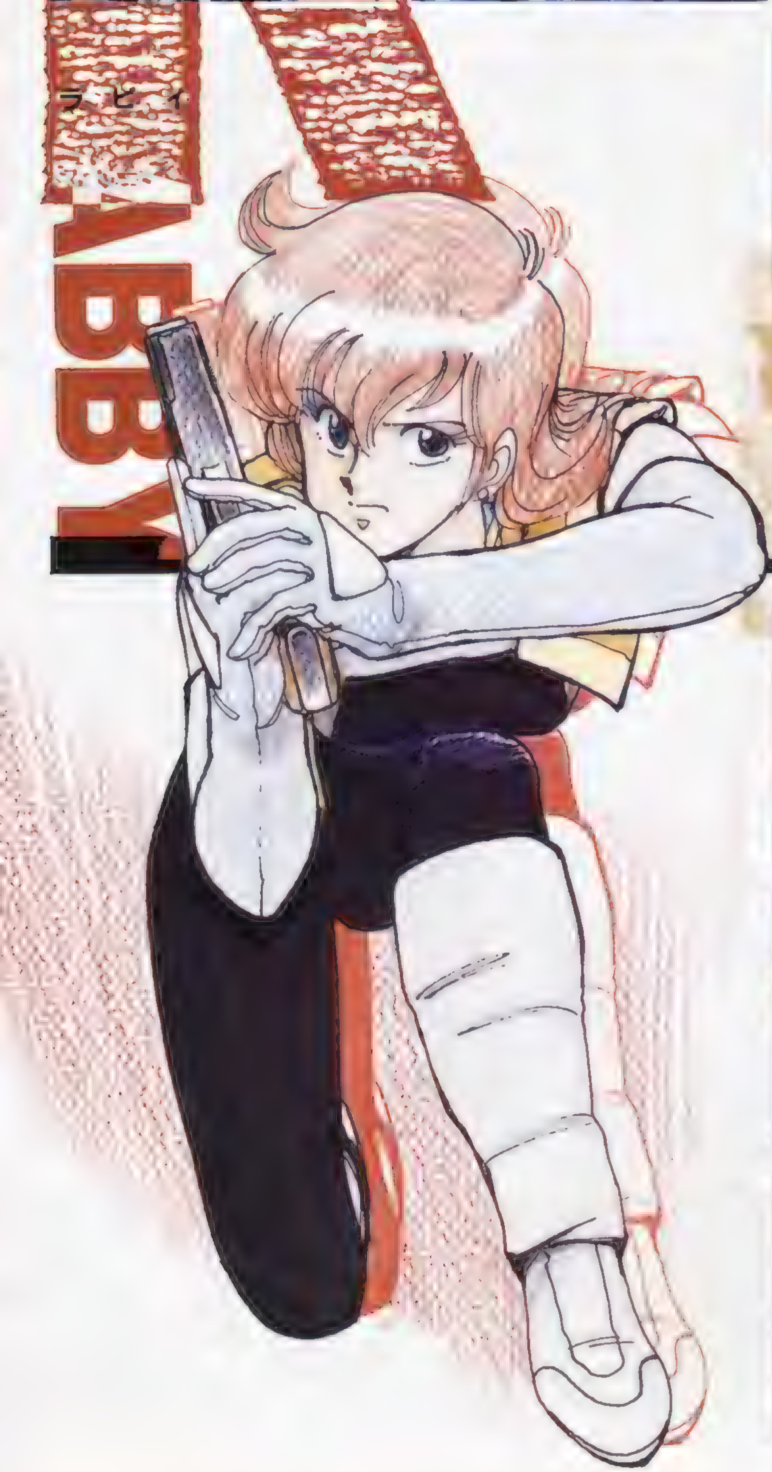



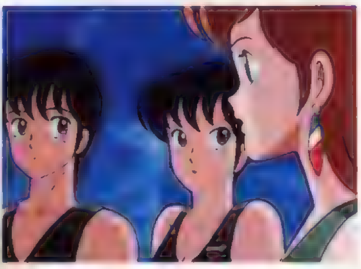




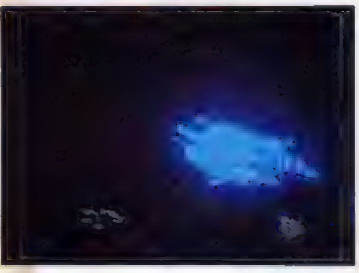
RABBY

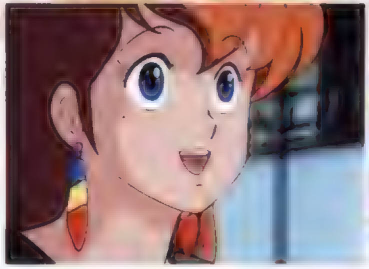
ラビィ

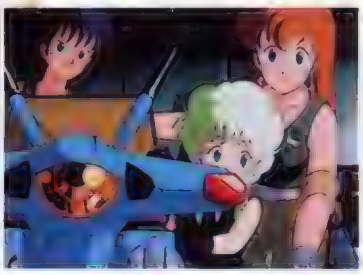


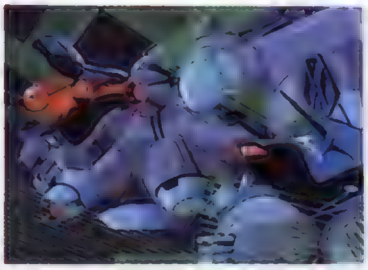


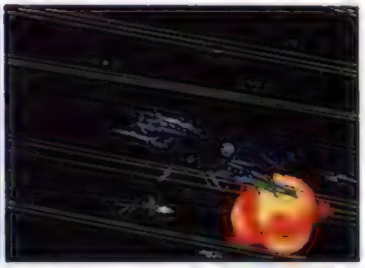
19才。巡恒艦スター・リーフの第一艦橋要員（メイン・デッキ・クルー）。エルザの補佐役として作業処理や作戦実行などの現場を指揮する。優しく慈しく年下から慕われ年上から頼られる。“種族融合計画”という事実を知り、それによる多大な犠牲に独り悩む。



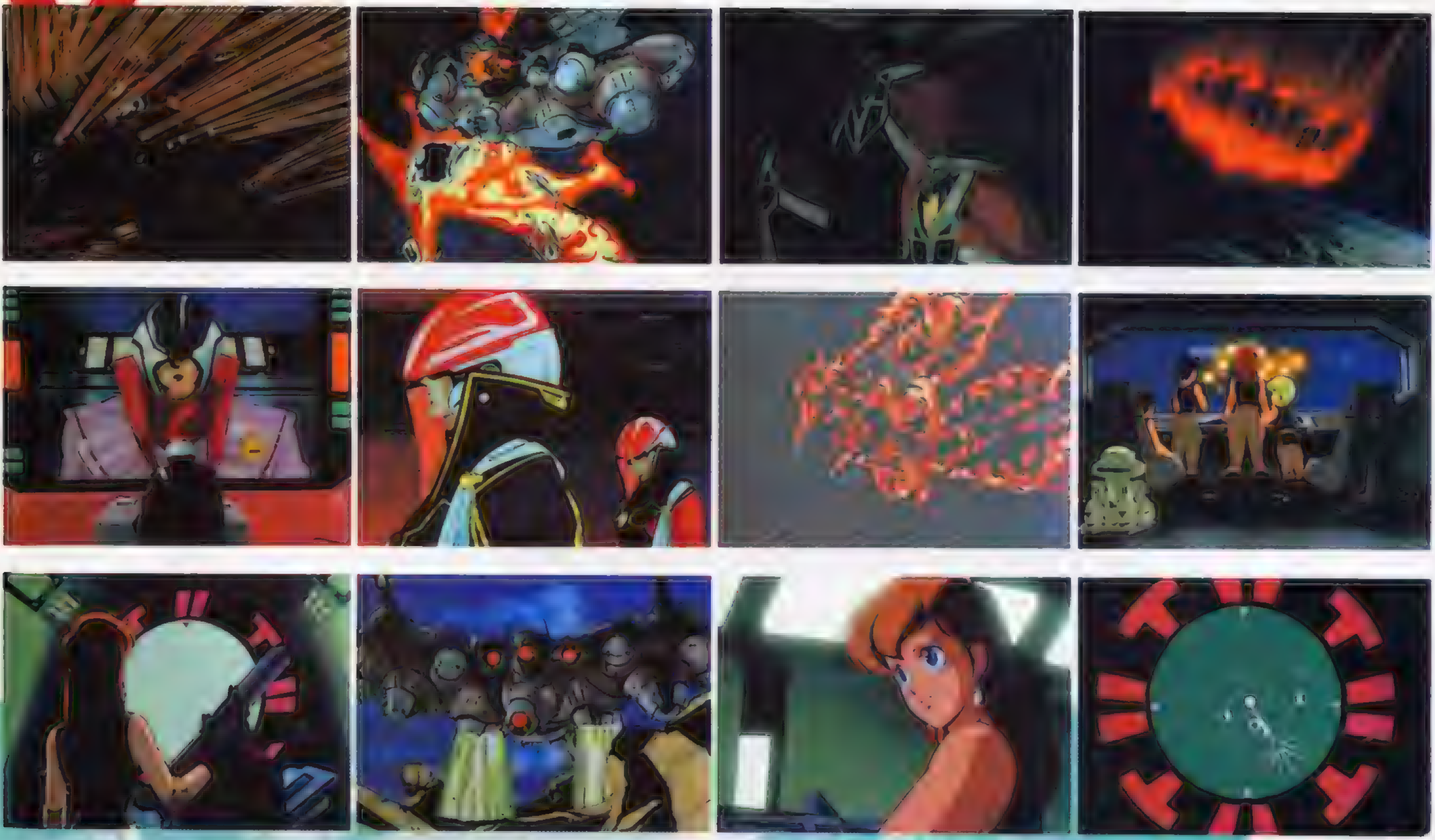




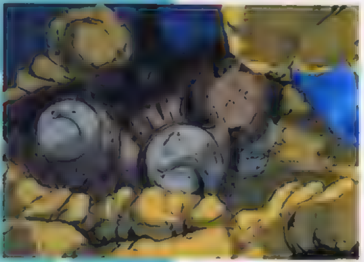


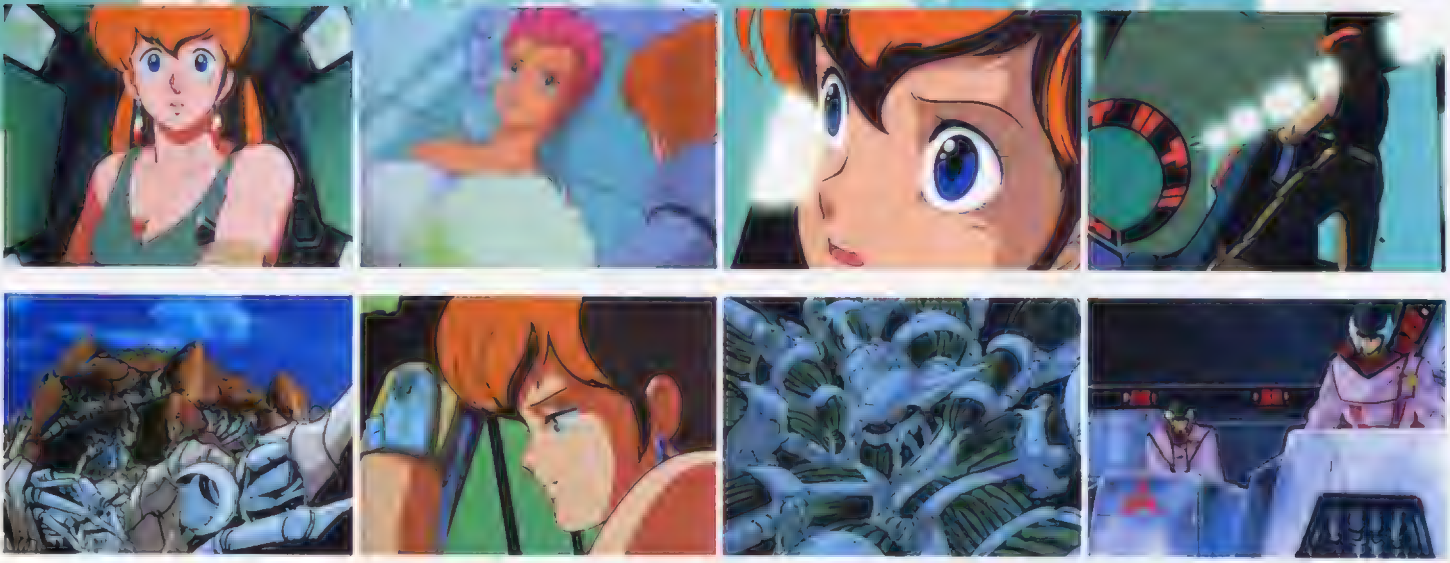


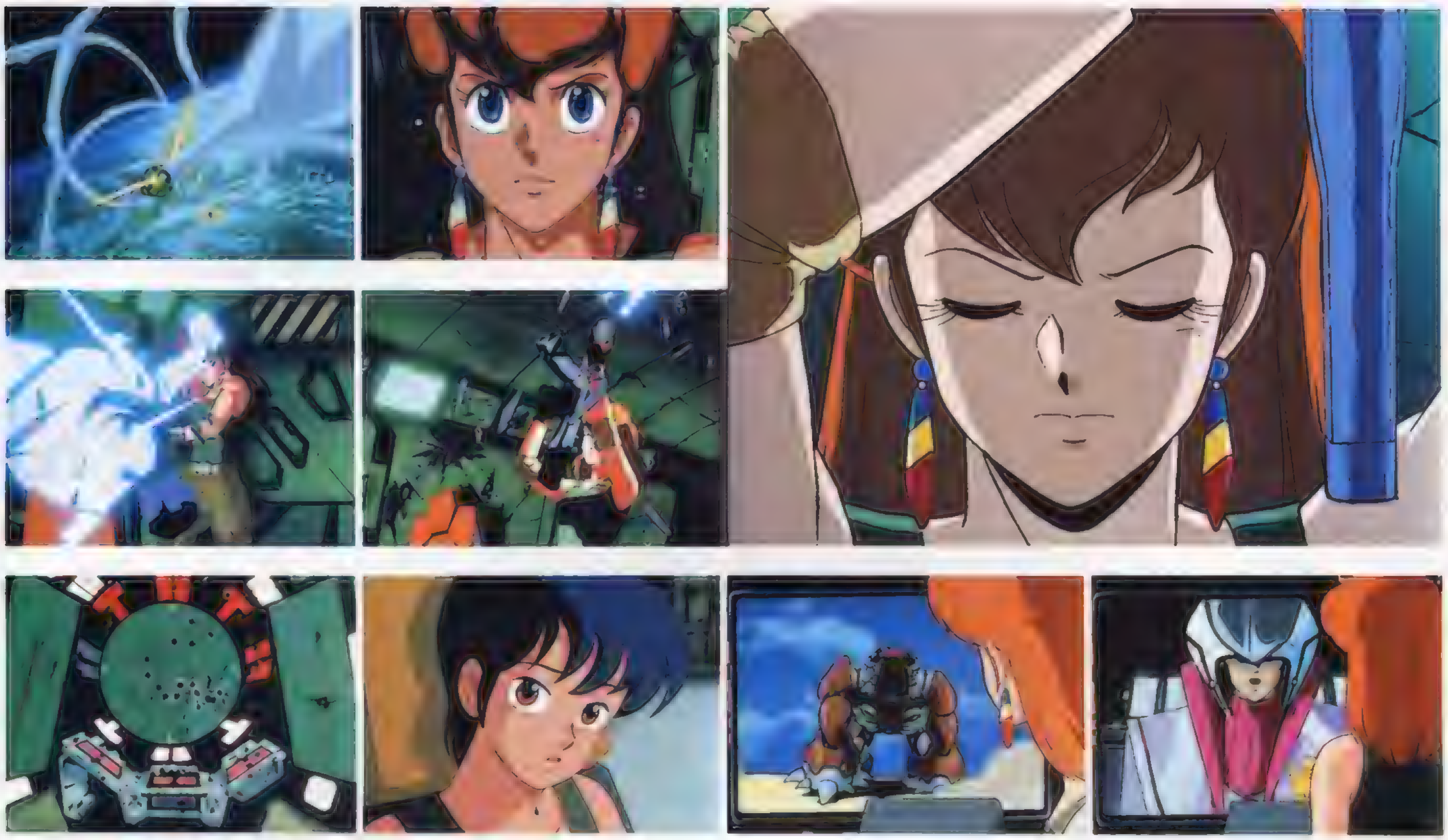
illustration● KEN-ICHI SONODA



「もしも、無限の可能性を秘めて
いるとしたら、なおさら渡せない、
奴らには。」

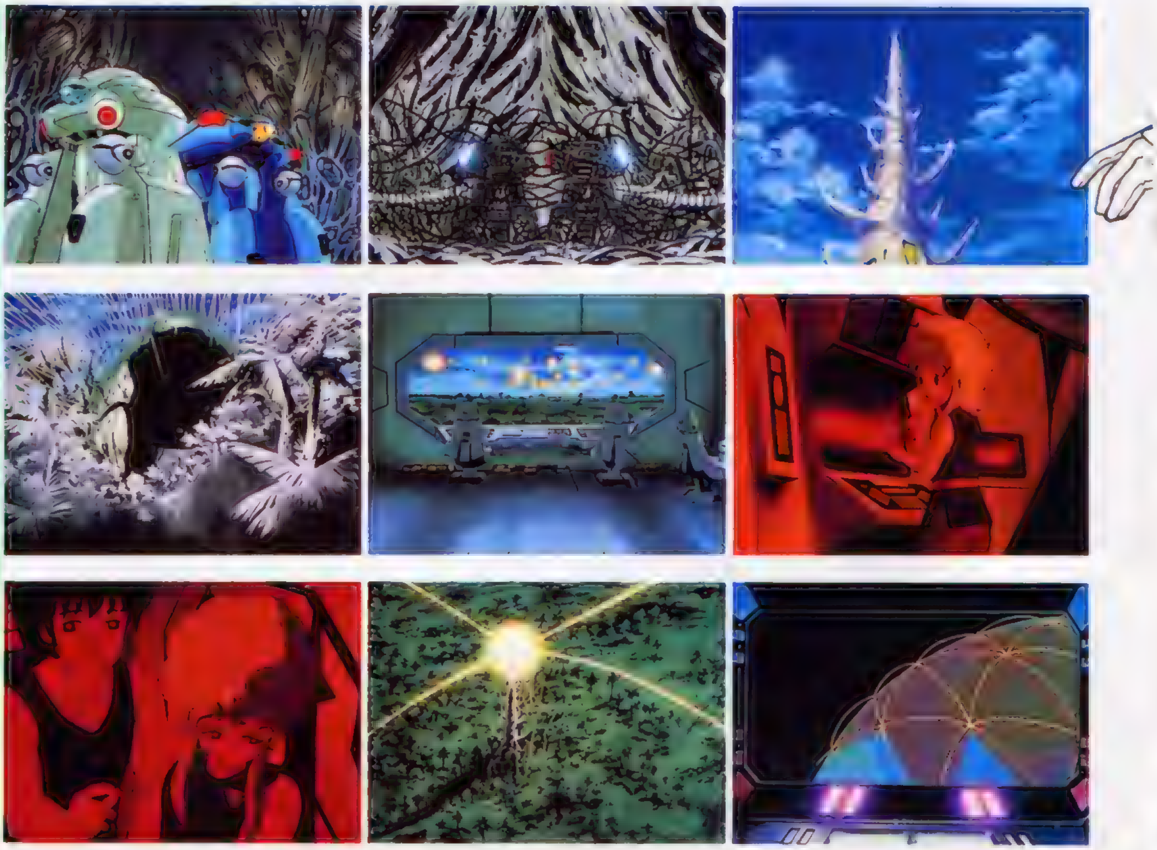


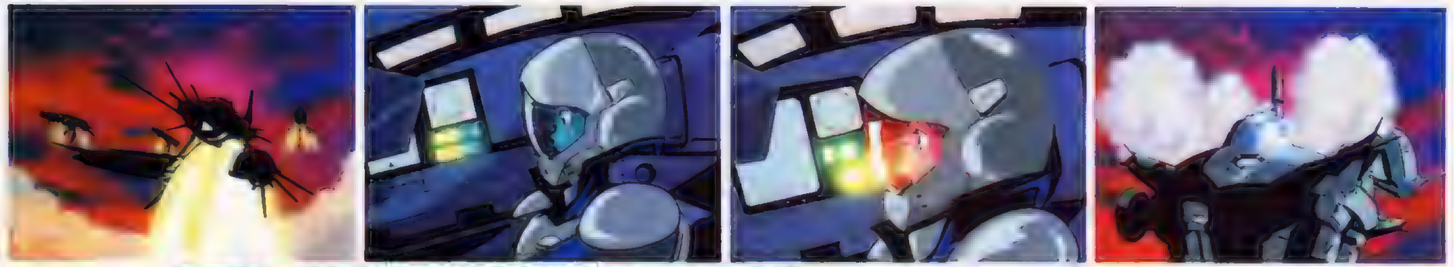




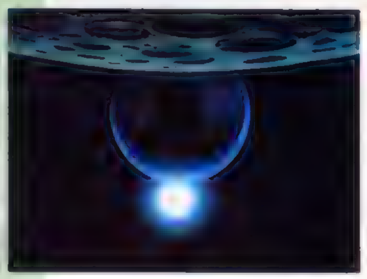
ソルノイド艦隊、親衛艦隊の攻撃で全滅するパラノイド親衛艦隊。そして…「闘っている、アコンカグヤと親衛隊が。」「何かおかしいわ。“エグザノン”、答えて。」「…知ッテノ通リ両者ノ闘イハ果テシナイ過去ヨリ続キ、コノ先モ続クデショウ。シカシ、ココニ至ッテ両者ハ恐ルベキ星系破壊兵器ヲ持ツニ至リマシタ。両者ハヤガテ、コレラノ使用ニヨリ宇宙カラ消滅スルデショウ。自ラ未来ナキコトヲ予期シタ両上層部ハ種族融合計画ヲ実行シ、コレニヨリ両者ノ意志ヲ持ツ第三ノ種族ヲ宇宙ニ創造シヨウトシタノデス。パティハ何万トイウ失敗ノ中デ唯一成功シタ融合体トナルハズデシタ…。」ラビィの脳裡に蘇えるエルザの死。「絶望を越える為ですって、闘うことしか知らぬ軍部ですって…。無限の可能性を秘めているとしたらなおさら渡せない、奴らには。」ラビィはコンピュータ“エグザノン”を破壊した。降下した旗艦ダモスは恐獣兵器ディノサートに化す。「誰の手でもない自らの生命に生きづく星ティラー。賭けてみる。」

新個体とラミィを脱出機（ライフ・ボット）シードに乗艦させて、自動脱出装置を作動させるラビィ。「これでいい…。」「……。」パティが無言で頷く。「トイル、アイル。これしか方法が無いの、お願いね。」「シカシ、ソレデイイノデスカ。」緊急降下用ベースブロッサムから発艦した二機の戦闘艇（ウォー・クラフト）ブレイカーが戦闘空域に突入する。ソルノイド親衛艦隊の放つ無数の光子弾が衛星カオスを焼いた。醜悪なる闘争。「これで、これでいいんだわ。」トイルとアイルが惑星活性化装置（アクティベーター）を作動させる。各所の惑星活性化装置（アクティベーター）から発したエネルギー・アーチが次々と結合して、衛星カオスを包んだ。「ど、どうしちゃったのかな。あああ、脱出のサインが出ている、いっぱい出てるぅ。ラビィ、パティ。一緒に、一緒に。…ラミィ、一人だけなんて…いつまでも一緒でしょう…ラビィ、パティ…。」ブロッサムから発艦されたシードが上昇する。「地上、惑星活性化装置（アクティベーター）に異常残存エネルギー素子発生。」「全艦上昇。」赤く燃える火炎が醜悪なる闘争を一掃した。





15才。巡恒艦スター・リーフの食料班所属乗員（クルー）（非戦闘員）。第一（メイン）艦橋（デッキ）でパラノイド艦隊と戦闘状態になった為にそのまま通信担当に就く。仲間の中でひとり騒ぎ続ける。“種族融合計画”の落とし子である少年に心を惹かれていく。

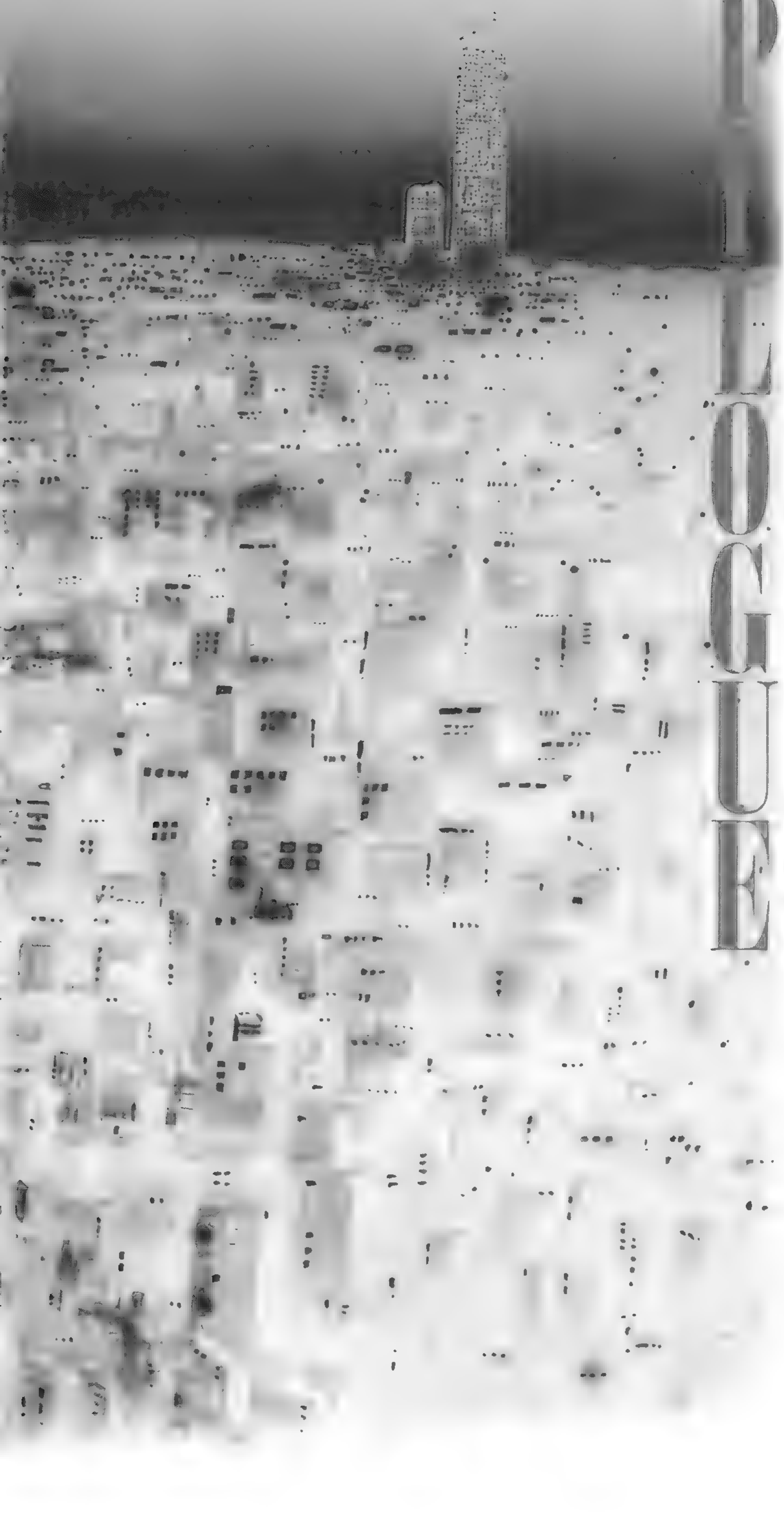


illustration● KEN-ICHI SONODA

PONY H

EPILOGUE

憎悪なる闘争の終焉、そして…。



　醜悪なる闘争を一掃した火炎は長久の時間を経て衛星カオスから消えた。

　衛星カオスは死の星に化した。ソルノイドとパラノイド種族の存在の史跡も、戦闘の痕跡も、全てが赤い炎の中に消滅した。僅かに新天地（カオス）と称された星に残る傷跡が両種族の過去を語っていた。

　ソルノイドとパラノイド両親衛隊が実行した「種族融合計画」は失敗に終わった。ソルノイドとパラノイド両種族は永遠に判り合えない存在と改めて認識する結果で終わった。それが宿命、宿敵であろう。最高司令部は計画の全容を非難した。結果より、新たなる未来より、異種族融合の憎悪と戦闘本能がそれを許さなかった。親衛隊と参画した最高司令部の一部は処分されて、全権は正規軍に統括された。ソルノイドとパラノイド両正規軍は軍力の強化政策を進める。両種族は来るべき未来の絶対兵器による終焉戦争で宇宙から消滅するであろう。

　「種族融合計画」の偶発的な成功（失敗）で発生した新個体（少年）とラミィは自らの力で生きづく星、惑星ティラーに堕ち延びる。その間には「種族融合計画」の本来の結果でない第三種族（新しい種）が誕生するであろう。

　ふたつの種族の終焉がひとつの種族の起源になる。

SOMETIME, SOMEDAY, IN TOKYO

　時間軸を隔てる太陽系（ソーラーシステム）、惑星テラは人類の母星になり、その衛星ムーンは人類の、宇宙の憧憬と未来の新天地の象徴として夜空に輝く。過去の時代を語るように。

　来るべき未来に人類は新しい種となり宇宙へ跳ぶであろう。

GALL FORCE 作品講解読本

解説／柿沼 秀樹

作品世界観念

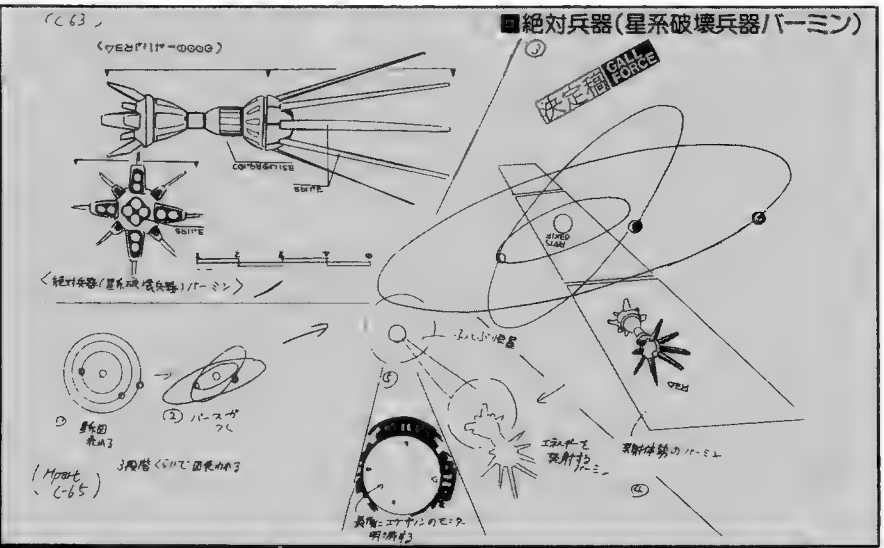
ソルノイドとパラノイドと言うのは、永久に戦いつづける存在…。いつの時代にも在る「２大勢力」と言うヤツである。両者は常に戦いつづけているのだが、ついに絶対兵器とでも言うべき破壊兵器を持つに至ってしまった。これは、恒星を破壊し、一つの星系自体を粉砕してしまう終焉兵器なのだ。この戦いの行きつくところは、もはや両者ともこの宇宙から消滅する終焉戦争しか残されていないのである。同時に彼らの先端技術を持ってすれば、不毛の星を新天地に創り変えられると言うのに。

この離反する二面を持ちながら、彼らは確実に終焉に向かって戦いをつづけている。

主人公達７名を含めたソルノイドの兵士達は、今自分たちが戦っている戦いに勝つことのみが明日への道と信じているし、仇敵パラノイド達も、そうである。しかし、自分達がおかれた立場、そして運命は、もはや終焉戦争しか無いと知った「親衛隊」は、たとえ終焉戦争で、両者が宇宙から消え去った後でも、自分達の意志を宇宙に残すことの出来るたった一つの方法を見つけだし、実行に移した。

絶対に解り合えない二つの存在と、それを別の方法で超越しようとする手段が、言って見ればこの作品のテーマとでも言うべきものなのです。スターリーフとは宇宙の葉…ブロッサムは花、目的地カオスとは混沌…。

ハルマゲドン思想
新約聖書の最後にある「ヨハネの黙示録」中の「世界最後の日の善と悪との大決戦」を、現実と完全に合致させてしまう思想。核による終末決戦をまき起こし、悪を[illegible]、自らを善の側と信じる考え。[illegible]
地球にやってきた人類[illegible]反射[illegible]
[illegible]
ロバート・ジャストロウ
元NASA研究所長。物理学者。地球上に生命発生から、人類が自ら生んだ知的新種と融合し、宇宙へ旅立つまでをたどったドキュメンタリー著作は、アメリカでベストセラーともなった。
「[illegible]の限界」
作品では「[illegible]の限界」を説明して、[illegible]移送装置により新個体（新しい種族）の誕生を端的に表現している。[illegible]生を越える為に苦悩した表現である。



■絶対兵器(星系破壊兵器バーミン)

ブリーフィング 背景説明

現代は正に「世紀末」である。単に「世紀の代わり目」と言う意味で無いことは、現代を呼吸する若い世代の諸君は、重々お判りであろう。

最近、ある、自称「悲観論者」のエッセイを読んだ。内容は西暦2000年の日本についてであり、その概要は常日ごろの私の思うところに近く、どうもこの先、次世紀にかけて、明るい見通しが無いと言うのである。

第一には、とにかく2000年までには必ず、確実に大地震が起こるし、二つの超大国の戦いに必ず何らかの形で関与せざるを得ず、結果として大破壊を受ける。たとえ、これらを乗りきっても、深刻な人口増加は、如何（いかん）ともしがたく…と、さんざんあげつらった後でオチがよろしい。いづれにしても、そんなこと私（そのエッセイを書いた本人）は、この世に

いないと言うのである。それならば確かに、徹底して悲観論者にもなれよう。

しかし、この文章を読まれている、特に、この作品（ガルフォース）のターゲットたるティーンエイジャーにとっては、そうもいかない。正に由々（ゆゆ）しき問題なのである。

前記の悲観的2000年まで後14年、某大予言の滅亡の日まであと13年。それでなくとも世の中、なんとなく聖書の記すところの黙示録に近い雰囲気を呈してきているし、また、最終戦争が起こるかどうかは別としても、最終戦争が物理的に可能なのは周知の事実である。

ダイナマイトが発明された時も、そして第一次大戦が終った時も、その兵器の進歩による大量殺人が可能と言う事実から、人々はもう戦争が起こらないと言った。しかし事実二度目の大戦は起こり、その後、今度は“核”を指さして、人々は同じことを言っている。はたしてそうだろうか!?

私は①ハルマゲドン思想の持ち主では無いが現在、世界には５万個近い核弾頭が存在しているのは事実であり、これは我々が数十回死ねる数なのだから、この問題に対して悲観的になるなと言う方がずっと難しい。

やがて50億にならんとする世界人口、深刻な食糧危機。土地利用の大規模な変化は、②アルベドまでも変え、それによる異常気象、大気の汚れによる酸性雨の森林直撃、そしてご存知温室効果…といった具合に、我々をとりまく環境の悪化をあげると、いくらでも次々に名調子に出てくる。

ちょいと前までＳＦネタであった事柄が、尽く（ことごと）真剣な問題として提示されだしているのだ。そしてまた行き詰まっているのは何も我々をとりまく環境だけでは無い。

第４、第５世代と、進化して止（や）まないコンピュータと、人工知能の開発は、遠くない将来において人間自体の尊厳に関わる存在となって来るのは確実だし、その兆候とそれに対する雇用問題等と言う形で現われだしている。この彼ら（人工知能体）の爆発的な進化とは正反対に、今、人間自体の有限性が唱えられている。それは、彼らの知能の高速な進化と、人間のそれとを較べた際のスピードの差や、あるいは人間自体の進化の限界を指し示すもので、これを物理学者、③ロバート・ジャストロウは、「④新個体出産の際の産道を通るための限界」と言うような形容で表わしている。つまり脳の容量がそのために限定されてしまうこととか、母体体内から新個体が生まれてるといった根源的な事柄自体が、自らが創りだした新存在（人工知能）に対し一要因（マイナス）だと言うのである。このため時間はどれ位かかるかは定（さだ）かでは無いが、いずれ両者の主従関係は逆転するのは確かだと言うのだ。

さて、ここで前記したさまざまな環境問題はエネルギー資源の問題も含めて、人類の存続の是非に関わる「地球の有限性」と題されているが、これらは現段階での楽観的(?)結論として「現代文明の誇る学問や科学水準をもってすれば、克服できても不思議ではない」と意見されている。しかしいずれもが、その「現代文明の誇る科学」の生みだした弊害であることを考えると、はたして如何（いか）なるものであろうか…。これと同時に人類は、自らの創りだした知性体との共存の道を探さなくてはならない運命を背負ってしまっているのだ。

人類の発生から現在までの進化のありかたをふまえた上で、これから先の人類の行く末を洞察した結果として、ジャストロウは、これから先の進化と言うものは、そうした人工的に生みだされた知的存在と人の心との融合によって生まれる「不滅の種」を生みだす方向へ向かうものだとしている。人間は進化しようとする自らの意志についてこれない肉体をすてて、新しい種の起源たらんとしているのだ。それは現人類を越えた新種で“ホモ・コスミカ”とか呼ばれるものである。彼らの活躍の舞台は“宇宙”で、知性の高まりも、体も、種としての連なりも不滅な存在なのだ。

人はいつか、自らの生まれた大地の有限性や自分自身の物理的存在としての有限性を捨てさり、それでも明日に向かう本能的な性質から進化の道を進んで止まないだろう…。

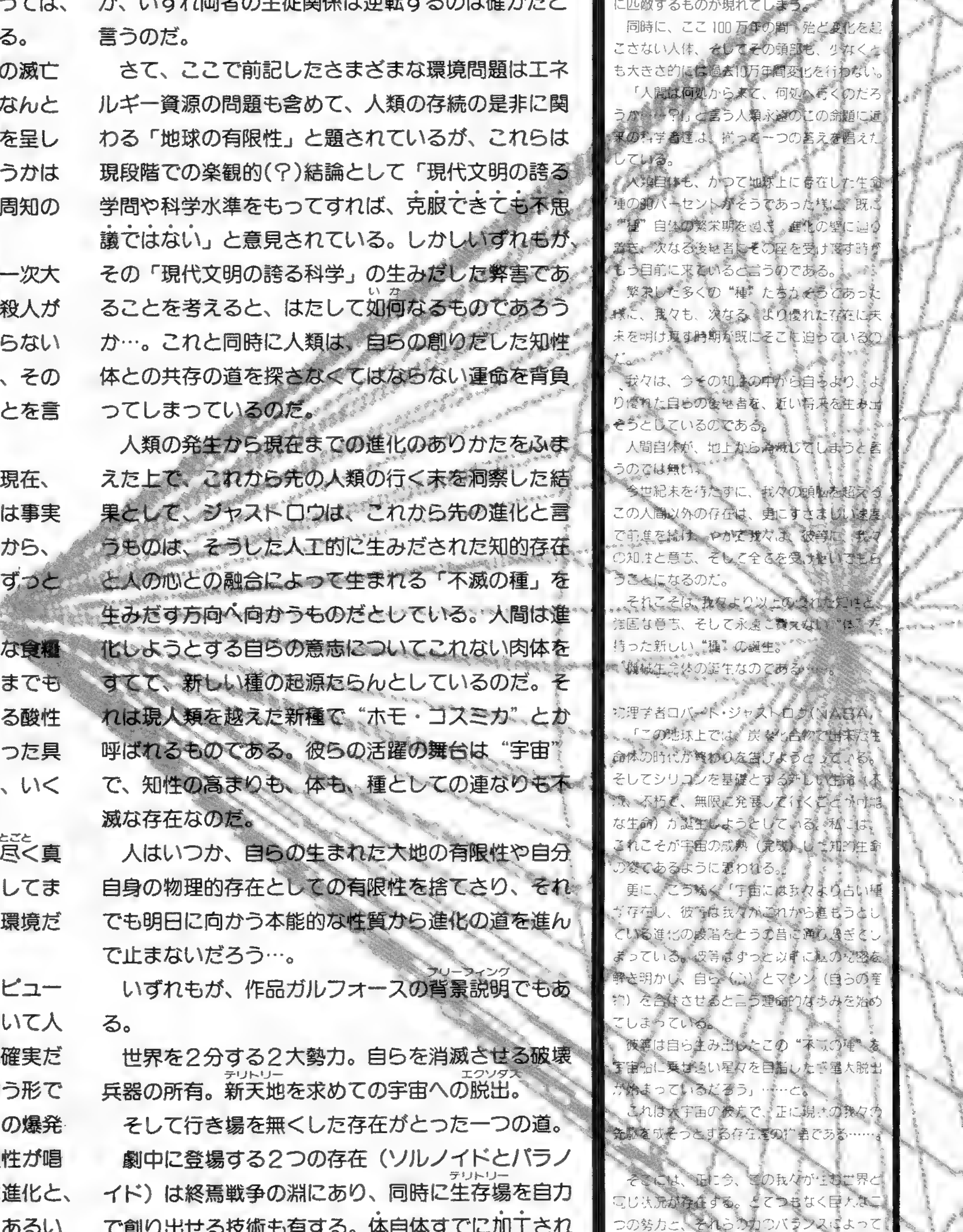
いずれもが、作品ガルフォースの背景説明（フリーフィング）でもある。

世界を２分する２大勢力。自らを消滅させる破壊兵器の所有。新天地（テリトリー）を求めての宇宙への脱出（エクソダス）。

そして行き場を無くした存在がとった一つの道。

劇中に登場する２つの存在（ソルノイドとパラノイド）は終焉戦争の淵にあり、同時に生存場（テリトリー）を自力で創り出せる技術も有する。体自体すでに加工された存在なのだ。

２つの意味で、彼らのいる時点は、我々の明日の姿であり、同時にはるか古の概念の中にいる我々の造物主の姿なのである。行き場を無くした彼らは、今、何かを創ろうとしているのだ…。



企画書抜萃「機械生命体の明日」

1980年代後半には第5世代のコンピュータが登場し、1995年には、対にその能力が人間に匹敵するものが現れてしまう。

同時に、ここ100万年の間、殆ど変化を起こさない人体、そしてその頭部も、少なくとも大きさ的には過去10万年間変化を行わない。

「人間は何処から来て、何処へ行くのだろうか……?」と言う人類永遠のこの命題に近来の科学者達は、揃って一つの答えを唱えだしている。

人類自体も、かつて地球上に存在した生命種の99パーセントがそうであった様に、既に“種”自体の繁栄期を過ぎ、進化の壁に辿り着き、次なる後継者にその座を受け渡す時がもう目前に来ていると言うのである。

繁栄した多くの“種”たちがそうであった様に、我々も、次なる、より優れた存在に未来を明け渡す時期が既にそこに迫っているのだ。

我々は、今その知性の中から自らより、より優れた自らの後継者を、近い将来を生み出そうとしているのである。

人間自体が、地上から消滅してしまうと言うのでは無い。

今世紀末を待たずに、我々の頭脳を超えるこの人間以外の存在は、更にすさまじい速度で前進を続け、やがて我々は、彼等に、我々の知性と意志、そして全てを受け継いでもらうことになるのだ。

それこそは、我々より以上の優れた知性と強固な意志、そして永遠に衰えない“体”を持った新しい“種”の誕生。

“機械生命体”の誕生なのである……。

物理学者ロバート・ジャストロウ(NASA)

「この地球上では、炭素化合物で出来た生命体の時代が終わりを告げようとしている。そしてシリコンを基礎とする新しい生命（不滅、不朽で、無限に発展して行くことが可能な生命）が誕生しようとしている。私には、これこそが宇宙の成熟（完成）した知的生命の姿であるように思われる。

更に、こう続く「宇宙には我々より古い種が存在し、彼等は我々がこれから進もうとしている進化の段階をとうの昔に通り過ぎてしまっている。彼等はずっと以前に私の秘密を解き明かし、自ら（心）とマシン（自らの産物）を合体させると言う運命的な歩みを始めてしまっている。

彼等は自ら生み出したこの“不滅の種”を宇宙船に乗せ遠い星々を目指した大脱出が始まっているだろう」……と。

これは大宇宙の彼方で、正に現在の我々の先駆を成そうとする存在達の物語である……。

そこには、正に今、この我々が住む世界と同じ状況が存在する。とてつもなく巨大な二つの勢力と、それらの力のバランスによって保たれる平和。自らの生み出した破壊的要素に脅かされる自らの立場、遠き過去から引き摺り続ける愛や憎しみの感情、生と死、欲望、破壊。せん滅戦争の恐怖とそれを超えた後に未来はあるのだろうかと言う不安。

自らの存在を超える新しい存在を認め得る理性の芽生え……。

企画書抜粋「共通の未来」

（ストーリーの基盤）

宇宙に存在する二つの種族、パラノイドとソルノイド。

彼等は既に“不滅の種”となった存在であった。

しかし種の起源を違えるこの二者は、この完全とも言える種と成り得た後も、せん滅戦争を続けていた。

その強大な武力は惑星単位の破壊をも可能とする次元に達しているのだ。

しかし、彼等の有する先進の技術は、その両者の協力にのみより完ぺきとも言える惑星の創造をも可能にするものであった……。

彼等は、正に最終戦闘を目前に一つの賭を実行に移した……。それは歴史のやり直しとでも形容すべき行為であった。

彼等は、彼等のありし日の姿、彼等の現状の一進化前の姿（現状の人間）を具現化し、“共通の未来”を模索しようとしていたのだ。

これは現状的、思想的な種の差を飛び越える、二者の間に共通の未来を作ろうと言う考えを、納得し、受け入れることの出来る“進んだ考え”を持つものをパラノイド達は探していた。この物理的に越えることの出来ない種の壁をのり越える手段をテクノロジーにより完成させた。

それこそ、“接点”と名付けられた者であり、パラノイドの性質とソルノイドの形状を兼ね備える、両者間の橋渡し的な存在である。もしこの“接点”とソルノイド間に接触が行われ、両者間に“新固体”が発生すればそれこそが両者の融合した存在となり、より確かな“新しい種”の起源となることを彼等は求めていた。

この“接点”を受け入れてくれる存在は、肉体的な美さや、優れた頭脳では無く、感性的に“未来を見る目”を持った存在でなくてはいけないのだ……。これを見つけだし、この存在と接触することにパラノイドは“新しい未来”の全てを賭けたのである。

（テーマの概念）

現状よりも、もう一歩進んだ、広い目で未来は見るべきである……。そうすれば、今敵と見える存在が、もしかすると自分の疑心暗鬼の産物であるかも知れない。

それは、人種の違いや、或いは思想の違いによって敬遠しあうことの愚かさの発見にも繋がれば、もっと大きく見て、やがて来る転機（新しい種の誕生）を迎えようとする我々の心の準備をも促してくれるだろう。

我々が“永遠の種”となり、大宇宙に旅立つ日はもう目前なのである。

⑤相互確証破壊（MAD）

現在の東、西、核の力による均衡状態。どちらが先に行動しても、結果は必ず両者の破滅となるために保たれている平常。現在知られているSDI考想に投入される「第3世代兵器」による確証生存（assurd survival）の時代を迎えようとしているが、これはあくまで考想段階で、世界は当分、「核の恐怖による平和」が続く。

⑥EXOGAMOUS

族外結婚、異種生殖細胞の結合の意味。

2 GALL FORCE要約

宇宙に在る2つの大勢力。科学力は高次だが、その行動の原点は根本的な“生存の理念”によっている。両者は絶対に判り合えない存在なのだ。テリトリーを求め、そして宇宙で戦いを繰り返している。その技術を持ってすれば新天地を創り出せるというのに…。

作品中には両者の母星や元来の姿は出て来ない。ソルノイドとパラノイドと言う種の起源の異なる存在と言う設定（前提）である。種の起源が異なるのに、図にはまった様に、不定形と単一形と言う所に着目して欲しい。いずれも加工された存在なのだろう。主義がまったく違うのだ。優れた機能を持つものは一種類で良く、それを複製的に産む（創る）ことで種を存続させるソルノイドと、定形を有さず、機能ごとに形態を選択できるパラノイド。片方を少女としたのは、オチを見ていただければお判りだろう。両者には明日が無い。登場した絶対兵器により、時代は正に⑤相互確証破壊（ＭＡＤ）に至ったのだ。主義、物理的体系を違（たが）える両者にとっては当然の帰結かも知れない。双方の中枢はシミュレートの結果、結論を得た。両者は終焉戦争を迎えることは避けられないのである。

実際に戦っている個々の戦士達は、今、自分の戦っている戦いに勝利することが、自分達の明日につながると信じている。

そして戦いは確実に終焉に向かっていく中で、パラノイドの中枢の一部が、一つの方法を考案した。もはや終焉戦争は回避できない…しかしたとえ自分達が、この宇宙から消え去った後でも、自分達の意志をなんとか残したい。パラノイドが創りだした“接点”が、その手段なのである。

肉体的にも接点を有さない双方の間に、強制的に接触（コンタクト）を持ち、第３の種族を創ろうと言うのである。中枢の一部（パラノイド親衛隊）は、戦闘中に機会あらばと、チャンスを狙いこの作戦、⑥「異種族結婚（エクソガモス）」計画を強行した。

誰にも知られてはならない、極秘の強行実験である。しかしこの作戦をサーチしたソルノイドの中枢も彼らの意図を知り、ある程度の黙視を決めこみ、成り行きをうかがった。第３の種族の発生の持つ意味はたとえ少数の兵士達を犠牲にしても得る価値が有るとしたのだ。

しかし、この新考案の作戦（プロジェクト）には、つまり感情とか、それに訴える愛とかが欠落していたのだ。

この作戦は各地で強行された。脳波に目標（ソルノイド）を軟化させるパルスを送りこみ、反応の著しい個体に対して⑦作戦は強行される。物理的にはなんとかソルノイドに接点を植（プラント）えることには成功するが、個体は外意識の侵入に精神的拒絶を示し、絶命してしまう。成功はおぼつかなかったが、偶発的にも、それを受けいれる存在がいた。

千載一遇、包容力が有ったのか、あるいは「接点」自体の完成度が高かったのかも知れない。たった一つの成功例であった。史上初のニンシンである。接点とは「物理的には限りなく希薄で小さい意識体」と言って良いだろう。千変万化の順応性を持つ極限的な命の“素（もと）”である。目標（ターゲット）にされたパティの全て…形態、性格をコピーした彼だったが、その形態を完結する前に何と作為的に体内から摘出されてしまうのである。結果は人為的にねじ曲げられたのだ。

放置しておけばどうなったのかは不明である。パティ自体を変革したのか、パティ自体を滅ぼし、別の存在が出現したのか…本来の結果は永久に不明なのである。

摘出された存在は質量的にも母体に近いところで成育を止めた。彼らの創りだした接点の順応性は素晴しく、彼は母体のコピーであると同時に伴侶として生まれおちたのだ…。

誰も知らない、新しい“種（しゅ）”の歴史が始まろうとしている。

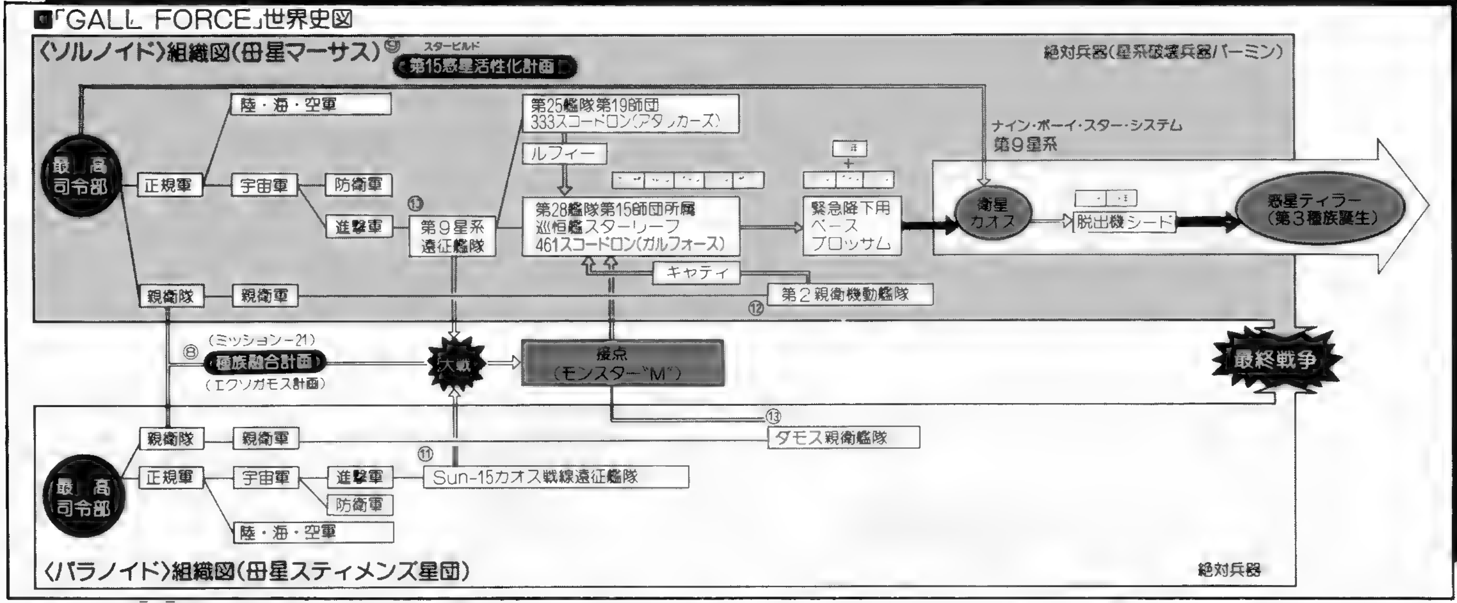
しかし、ここでこの作戦の主謀者の元来の意志はたち切られてしまう。

新個体の出現を知った両中枢（親衛隊）は、これを自らに取りもどそうと目論（もくろ）んだ。いずれの手に帰化しても意味の無いことを知った主人公（ラビィ）は、選択を迫られる。“種族”のための戦いを続けてきた彼女だったが、両者には未来が無いことと、それが両者の種族的な性格に根ざすものである、一つの運命でもあることを悟り、賭けを実行した。

人工の新天地を破壊し、全てを一掃し、自らの力で生命たらんとする惑星ティラーに全てを賭けたのだ。

結果として終焉が始まりとなった…。

おそらく両者は終局を迎えたのだろう…。時間軸を縮めて考えれば、今でも宇宙で戦い続けていると言っても良い。


■「GALL FORCE」世界史図

結論として大地（ティラー）におちのびた、２つの存在だけが、全てを知り、新しい種の始まりが、始まろうとしているのだ。

白い恒星に照らされる、小さな星で……

3 神話的表現方法にたちかえって

現代は、"神話再考の時代"と言われている。映像伝達を中心とするマスコミュニケーションによる２次的経験を別とすれば、現代人の実的経験はいたって狭く、感覚は鈍化しきっている。

神話は、遥か古より伝えられる超現実的な表現によって編（あ）まれた神々の物語である。世界中に存在する無数の神話たちは、それらがつくられた時代を反映し、その表現や形容、登場する事物（オブジェクト）たちは、いづれもその精製された時代の人々の目のとどく範囲の物で表現され形成されている。そのため、前記の様な状態にある現代人の目にはいづれも未開で幼稚な段階にある人々によって記された荒唐無稽な物語に見えて然（しか）るべきであろう。実際永い間そう思われてきたのである。

しかし、科学万能の時代にあり、今日、神話の在る位置は大きく動かされつつある。

世界中の神話や聖典には、著しい共通性や類似点を見いだすことができる。中には直接つながりのある物もあるが、そうではない物同志にも多くの共通項が存在する。

これらは、それら神話が、いづれもそれを有する種族の存在確認（アイデンティティ）の物語であるところに由来する。

自らの存在の、時間的、観念的始源にたちかえろうとすれば、そこには自らの環境を取り巻く天地の初源を定義する必要がでてくる。それらを思う時、そこには天地以前にいる造物主（クリエイター）が、天地を創る姿が見えてくる。

ギリシャ神話で言えば、⑭空隙（カオス）が生じ、大地母神ガイアが天神ウラノスを生んだころであり、日本神話では、⑮イザナミとイザナギがオノゴロ島をつくったころである。

現代人は、ようやくこれら神話が記す「天地開闢、かくありき…」のくだりが、現代科学では「極限無（ビッグ）からの発（バン）生」と呼称しているだけで、同一のことであることに気づいたのである。

人の命の伝達は精子の旅と、その終りに待っている卵子との結合によって完結する。数万匹の精子の内、受精できるのは、たったの一匹でしかない。 人や動物の世でも、この生命の伝播においては個体（個人）は常に日常において淘汰（とうた）され、より優れたものが生き残り、子孫を残せるチャンスが得られると言う点において、この２つの現象の間には、つまり「自然淘汰の原理」と言ったものが貫かれている。

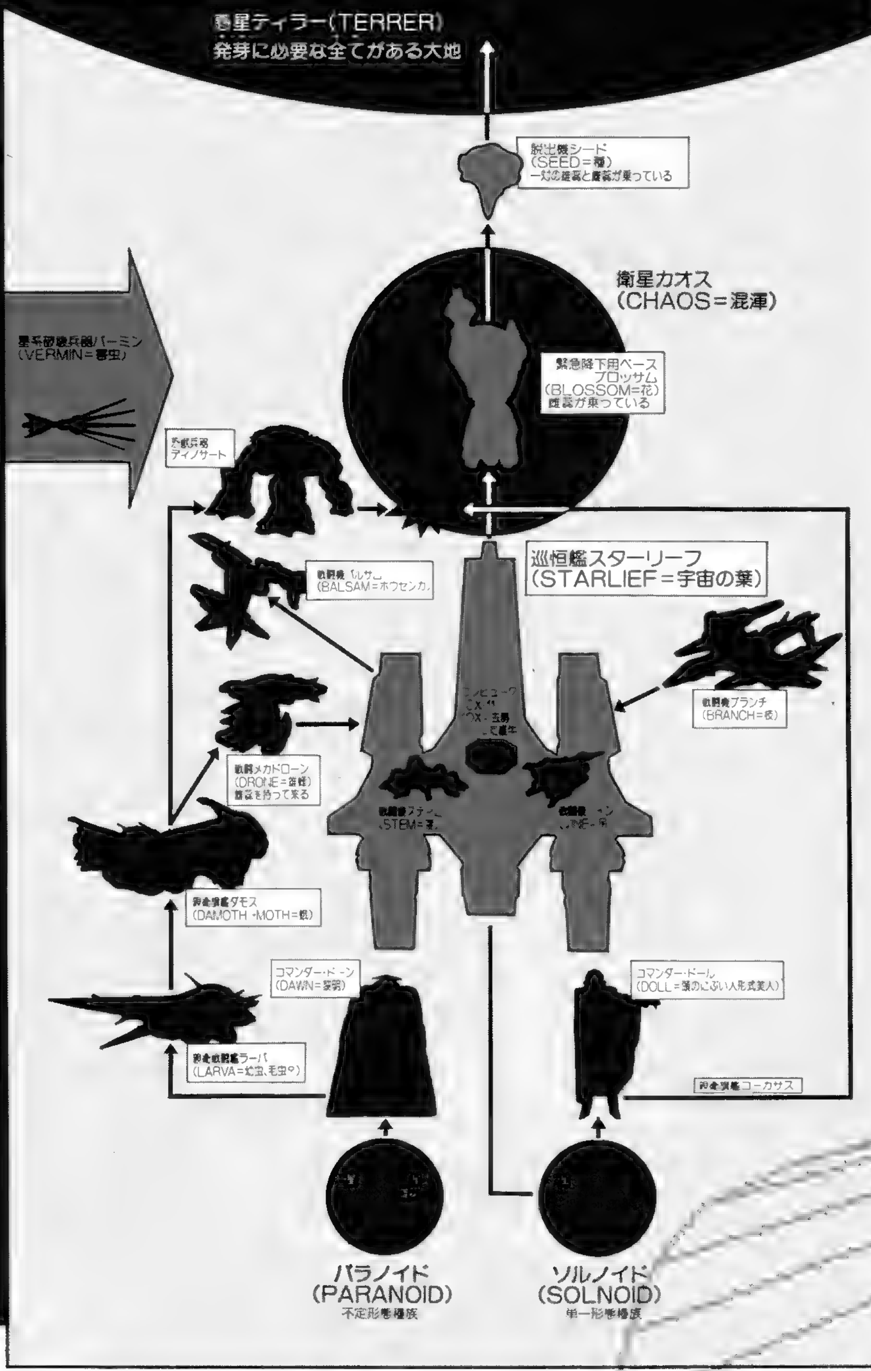
さらに、我々の太陽の精製も、＋（プラス）のプラズマ波動と−（マイナス）のプラズマ波動によって成ったわけで、これは人間も含めた動物（生物）全般にある、オス、メスの結合によって新個体の発生を見るといった原理…つまり人、動物、そして恒星の発生に至るまで、天

[illegible]

柿沼　ああ、それはあるかもしれませんね。[illegible]

[illegible]

■「GALL FORCE」世界観念図



地万物全ての発生に「二分原理」が存在していることを示している。

こうした事柄の大小や、事物の有様（ありさま）を越えて貫かれた、つまり原理や習性と言ったものを、詩的な言いまわしや、表現をつかって表わし、そこに登場する事物や現象を“神”として神格化、あるいは人格を持たせ「人格化（キャラクターナイズ）」した存在として記したものが神話であるのだ。

日本の「⑭島生み神話」をして、それに記されているディテールを全て事実と照らし合わせた結果、それこそは、正に、この我々の太陽系精製の物語、そのものであるとする学説や、⑮ユダヤのカバラの書にある「まず最初に波動ありき」と記されている表現は、これこそ太陽が変光星であったころの波動のことであるとする説もある。

しかし、たとえそうで無いとしても、これら世界の神話や聖典に記された「創世」の表現には、やはり前記した宇宙や人間についての真理や原理が啓示されているのは事実である。

発生の原理を、擬人化された登場人物（キャラクター）（神）によって表わし、その行動を比喩的に表わしているからこそ、現代、科学的に解明した事実と照らした際に根底において共通性を見ることができるのだ。

ギリシャ神話では全ての、特に人にとって強力に影響をもつもの全てを“神”とし、それらは全て⑯男神と女神とに分られ、それらの性行によって次々に神が生じ、やがて人の発生へとつながる。

また日本神話では混沌（こんとん）たる所に⑰葦（あし）が生え、これが一つの世界樹で、そこから最初の人類が生じたとしている。

天地を創造した神（クリエイター）が、我々の出発点であることや、また植物から人間と言う表現も、生物進化段階の順序から言えば真理である。

真理（あるいはその著者が、そうだと信じていた事柄）を表現するのに、一見、真理の表明や原理の啓示とはまったく無縁と思える比喩として表現する方法を今、ここで“神話的表現法”としたみた時、このような表現体から、そこに内包された一つの真理とか表現したい事柄を読み取ろうとするなら、つまり「神話を読む目」を育さずには不可能なのである。

この“神話再考の時代”にあって70年代から80年代にかけ、この“神話的表現法”によって作られたいくつかのＳＦ（スペースファンタジーとかスペースオペラとか時に言われる）を指さして、この「神話を読む目」を持たない、言うなれば「映像的文盲」なる映画評論家たちは「荒唐無稽なＳＦ映画」と言いきる。実に神話的ではないか／神話が永年おかれていた立場そのままである。(もちろんその中には本当に単に荒唐無稽なだけの物もあるのだが…)

150億年以上前、宇宙が無限の密度をもつ単一の点であったころの状態を、神話では、この世の前段階

⑫ソルノイド親衛軍第2親衛機動艦隊
　パラノイド親衛隊が実行する種族融合計画[21]を監査する為に親衛隊直属軍から派遣された艦隊。

⑬パラノイド親衛軍ダモス親衛艦隊
　種族融合計画（しゅぞくゆうごう）を実行する為に中枢機関の親衛隊直属軍から派遣された艦。

としてカオス（渾沌（こんとん）、あるいは混沌、または空隙）として表わす。天も地もどろどろとしたいわゆる混沌たる状態であり、星の出来た直後の状態にもあたる1つの"場"である。そこへ天の浮き舟（⑳アメウフネ）に乗ってやってきた神（クリエイター）は万物を創造し、自ら神を増したり、自分の姿に似せて人を創ったのだ。これこそ我々が、この先、万物を創れる仕業（しわざ）を持ちえた時、我々が行う行為そのものには思えないだろうか。仮説論理学的に言えば過去は未来の残像なのである。２千年以上前の古代人が壮大なスケールのコスモロジーで語った神話こそ確かに我々の発生の書であり、計りえない時で繰り返される創世の記録なのである。

かつて人は何も持っていなかった。技術（テクノロジー）も無く、火も起こせなかった。これを見たティタン族のプロメテウスは神族よりも人間びいきだったので、神々の父ゼウスの意に反し、太陽から火を盗み、人間に与えてしまった。その結果が現状（現代）である。彼はゼウスの怒りを買い、コーカサスの岩山にくくりつけられ永久に肝臓を鷲によって食いやぶられると言う極刑を受けてしまう…。有名な"技術"のはじまりを示すギリシャ神話である。今にして思えば、太陽から盗んだ火とは、ほかならぬ原子力である。（太陽活動の原理は核融合反応である）

先日事故を起こしたチェルノブイリ原発はコーカサスにほど近い。コーカサスの岩山にはり付けれらているプロメテウスになら眼下のごとく見えるはずである。あるいはいつか彼の頭上をこえて飛びかうかも知れない核ミサイルの航跡を見て、彼は今さらにして、何故ゼウスが人に太陽（テクノロジー）の火を与えてはならぬよう言ったかを知るのかもしれない。今さらながらに、こんな解釈が可能ではないか。

つまり、神話とはこうした物なのである。そういった意味で、ガルフォースはＳＦではないのかもしれない。

たとえば、一つがいの男女から種族は生まれない。しかし、我々の始源を究極にさかのぼっていくと「最初に一つがいの男女ありき」と言う表現しか見つからなかったのである。

天の浮き舟に乗ってやって来た始神たる２人…。この時点ですでに"技術（テクノロギア）"を持たぬ先住民がいたのかも知れない。彼女（ラミィ）は知る限りの知人の名を動物たちに付け、知る限りの艦船の名を山や河に付けたのだ…。そして、かつて大天空で起きた我々の先なる存在の繁栄と終焉のドラマを永久に語りつぐ。

神話（エターナルストーリー）として…。

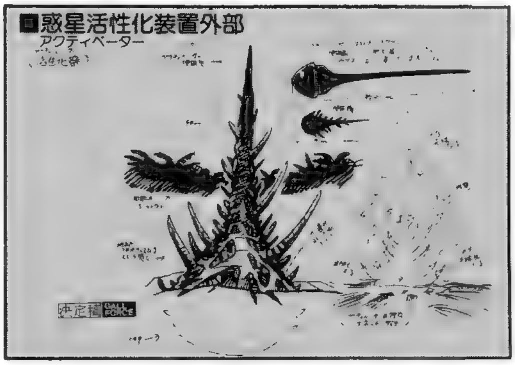
4 補説（１）
スタービルド
惑星活性化計画

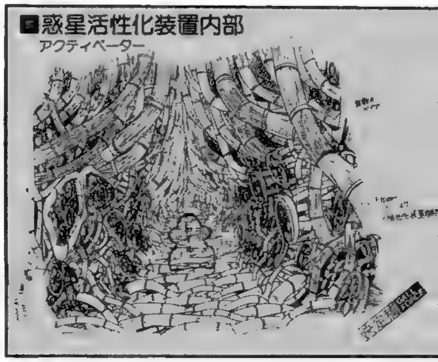
宇宙にテリトリーを確立するための計画。まったくの無機状態、あるいは原始段階の星に行なわれる。必要とされる成分（大気）を内包したアクティベーターを惑星（あるいは衛星）に打ちこみ、成分を散布すると同時に、Ｇ（重力）を調整することを可能とし、得たい状態を維持、存続する。

アクティベーターはそれぞれの星の状態によって異なり、第９星系、衛星カオスにはタイプ9000と呼ばれる物が約 100基使用された。

アクティベーターの停止、あるいは連動破壊により地上の全てを一掃破壊することが可能である。

星の活性化が完全に完了するまでには１年～５年を必要とする。カオス活性化完了段階で、すでに自然に生きづく星、惑星ティラーは次の第16惑星活性化計画の重要な目標とされる予定であったが、現時点（カオス活性化完了時）では、わずかながらの改造なしには、ティラーはソルノイドの生存に完全に適性とは言えない状態であった。


■惑星活性化装置外部
アクティベーター


■惑星活性化装置内部
アクティベーター

5 補説（２）
種族融合計画

来るべき未来の終焉戦争でソルノイド、パラノイド両種族が宇宙から消滅した後にも両種族の意志を残す（種の存続）方法、「種族融合計画」が混沌する、醜悪なる闘争の中で極秘に両種族の最高司令部の一部によって実行された。パラノイド種族が「異種族（エクソガモス）

---

⑭CHAOS（カオス・ケオス）
区別がはっきりしない状態。訳としては混沌（混渾）、空隙。日本神話、ギリシャ神話、あるいは旧約聖書で、天地の創造前の状態。渾沌とも言う。（天と地がいまだ分れざる時）

⑮イザナミ、イザナギ
この２神は日本神話における始神である。

⑯２人の始神が国（大地、島）を生みおとすことから全てが始まるのは、日本以外にもポリネシア系の神話等に存在する。ハワイでも女神と天神によってハワイ島、マウイ島、そしてオワフ島を生んだと記されており、これもプロセスは同じである。

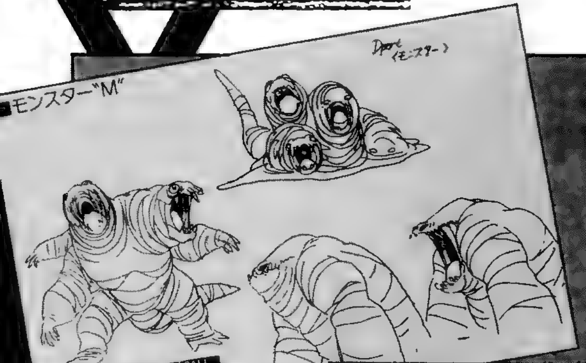
⑰旧約聖書の原典と言われているもの。

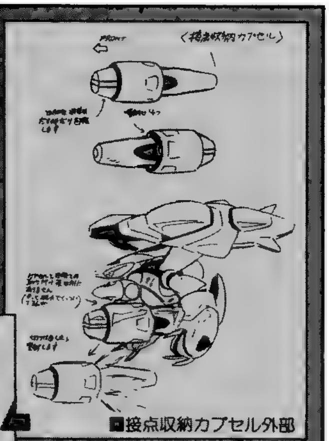
⑱この他にギリシャ神話には中性的な存在もある。

⑲人間が植物から化生すると言う人類の発生神話も世界中にある。人類の祖先が竹から生まれたとするカグヤヒメ的な起源神話も外国に有るが、これは母なる大地からの発生を暗示するパターンとも言える。

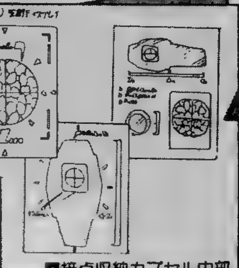
⑳日本神話では、天地創造の元となる神は、天から天の浮き舟に乗ってやって来るとされている。つまり宇宙船である。プレインカの神話によれば、神々はプレアデス星団から地球へ来たとされている。

■モンスター"M"



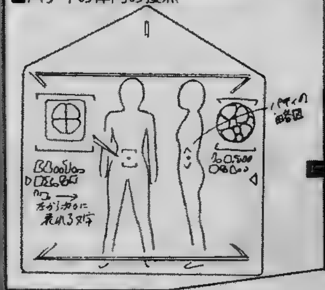


■接点収納カプセル外部

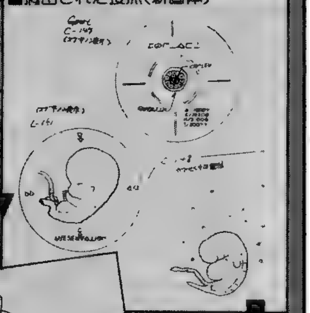


■接点収納カプセル内部

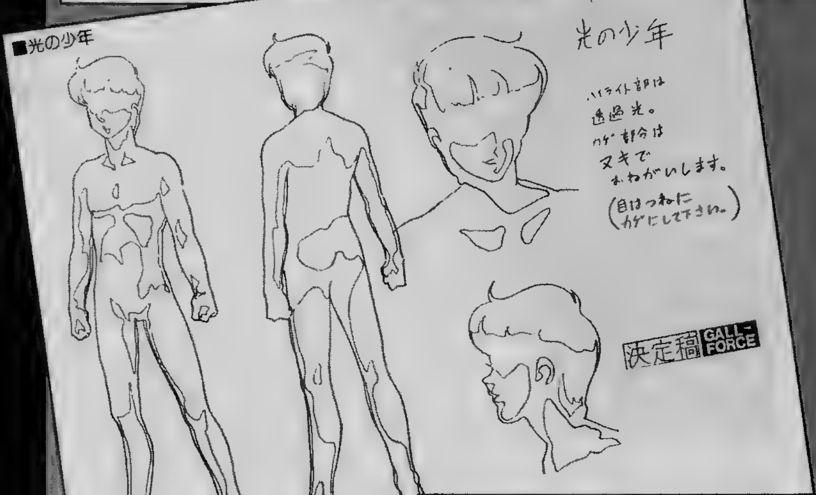
■パティの体内の接点



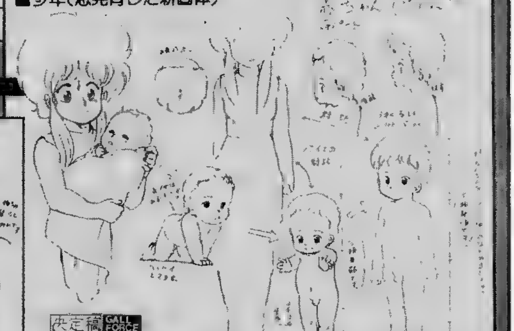
■摘出された接点（新固体）

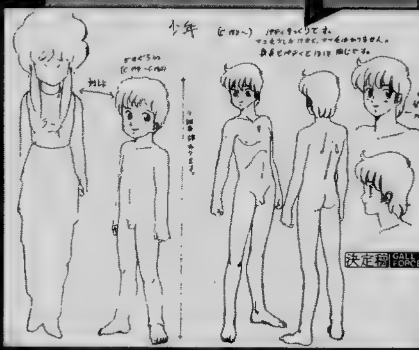


■光の少年


F)パーム
光の少年
ハイライト部は透過光。
カゲ部分はヌキでおねがいします。
（目はつねにカゲにして下さい。）
決定稿 GALL FORCE

■少年（急発育した新固体）





結婚計画」、ソルノイド種族が「ミッション−21」と呼称する計画である。

パラノイド種族の最高司令部の一部によって組織された研究班は二年の歳月を費して、光子エネルギーに含まれる緑色光合菌とパラノイド種族の細胞の一部を接合した「接点（ファクター）」をソルノイド種族の体内に結合させて第三種族（新しい種）を創る方法を考案した。精神的にも肉体的にも接点を有さない両種族を「接点（千変万化の順応性を持つ極限的な命の素）」で強制的に結合（融合）させる、両種族の意志を持つ平和的な第三種族の製造の方法である。

「接点（ファクター）」をソルノイド種族に結合させる作戦はパラノイド親衛隊により全域で強攻された。ソルノイド種族の最高司令部も計画の意義を悟り黙視を決める。しかし、全作戦が失敗に終わった。媒体（モンスター）によって「接点」を結合されたファクターは肉体的にも精神的にも拒絶して絶命した。研究、開発した「接点」はファクターの分泌腺、特に副腎の機能不全を起こさせて、そして、結合効果による精神的障害が多くのファクターを絶命させた。研究班は「接点」の改良に努めた。ソルノイド親衛隊も精神的な包容力の有るファクターの検索の為に随所にアンドロイドを侵入させて、作戦実行の推進の為に全戦艦のコンピュータにブラック・データを入力した。そしていま、衛星カオス攻防の大戦において偶発的にも作戦は成功する。「接点」の機能によってファクターP−1は第三種族に変化し始めた。しかし、精神的障害は大きくファクターP−1の感情希薄現象が起きる。無機的性質の第三種族＝平和的種族…？

「接点」はその機能を完了する以前に、作為的にファクターP−1の体内から摘出されてしまう。摘出された「接点」は異常な速度で発育を続けて、そのすばらしい順応性によって発育途上にファクターP−1の「疑似的（コピー）新個体」となる。計画は失敗に終わった。

結果として、「少年」とラミィの間に「種族融合計画」の本来の結果でない「第三種族」が誕生するであろう。

6 デザイン・ディテール

■デザインについて■デザイン期間については原作

を一緒に描いていたんで、その辺で仕事的に詰まっちゃった部分がありますね。それと絵コンテも並行しちゃったし。原作と絵コンテをやってデザインもやったから個人の限界というか、独りよがりになった部分がありますね。

ソルノイドとパラノイドのメカのフォルムの違いは、敵と味方としてよく使う手というのが直線と曲線なんだけれど、パラノイドは丸味があってソルノイドは直線っぽい。あと真上から見ないと分らないんだけれど縦長と横長とか矢印型と逆矢印型だという、味方も逆に見ると敵になる(☺)。これは主義・主張が違うからという単純な発想なんです。スター・リーフも含めてソルノイドの戦艦は三つのブロックに分れていてアングルによって全然シルエットが違っちゃうんです。まあ立体だと情報量が多いからそういう面白さを出せるんだけれど、絵になると、パースを自分で描いてみると凄く大変なんですよね(☺)。パラノイドのメカは、例えばダモスは蛾とか、機械自体が有機生命体なので甲殻類や昆虫類などの生きた外骨動物をモチーフにデザインしました。

■巡恒艦スター・リーフについて■スター・リーフは従来の宇宙戦艦にない、なんかインパクトの強いのができないかと思ってたんだけれど、主人公たちが乗るんでどうしても品行方正になっちゃった部分がありますね(☺)。シンプルなシルエットでね、最初はきっとずうっとでてくるから動画が多いんじゃないかなと思ってこうしたんだけれど、意外とそうじゃなかったという(☺)。もっとぐぢゃぐぢゃにしても良かったかな。ただ、いまのメカもののアニメって線が多い為の<ruby>一<rt>マイナス</rt></ruby>の面があって、それを意識し過ぎちゃった部分もあったんですね。

■緊急降下用ベースブロッサムについて■ブロッサムは花からデザインしたんですが、あんまり具体的になってもおかしいんですよね。あんまりファンタジックにならないように、逆に花と見なければ見えないで通っちゃうくらいシンプルな方がいいんではないかと思って。花びらにあたる4枚の太陽エネルギー受理板と着地した時にバランスを保てるくらいの、根にあたるノズルがついているだけですね。

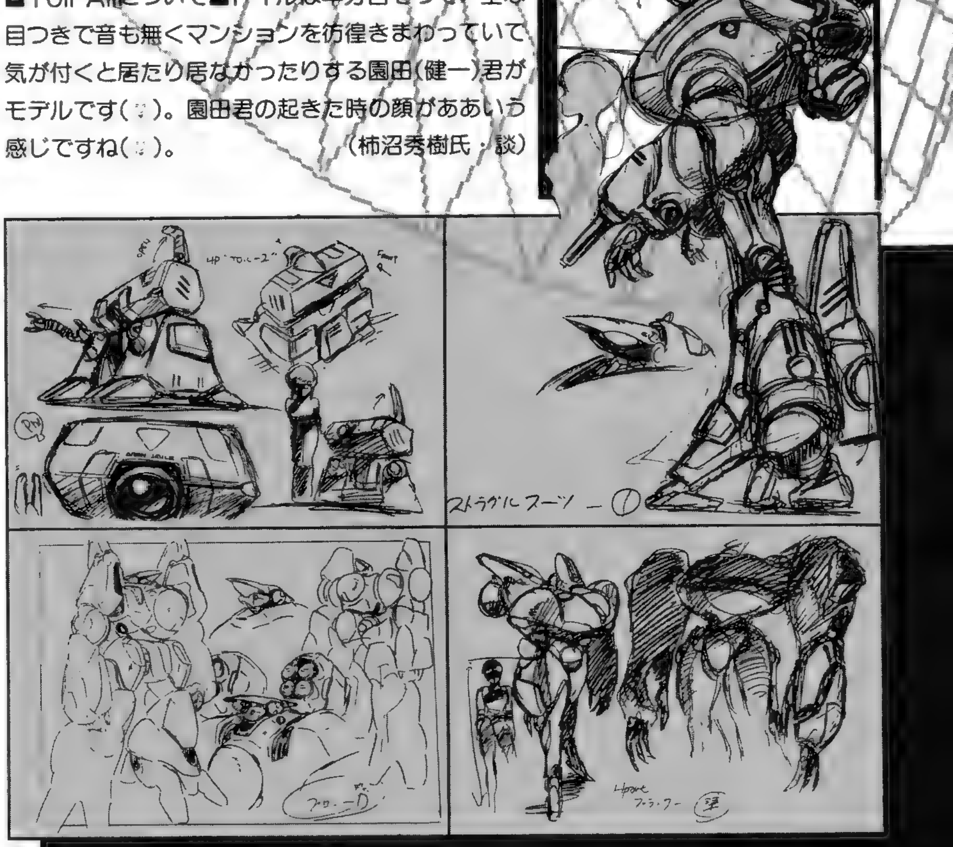
■銃器類について■銃器類については人間が使うわけで、40年間も銃の形は変わっていないし機能も変わっていないからこういうデザインでしょうね。それに光線銃でピピピッと撃っちゃうと絵的に余り面白くない。リアクションの生きる銃でないと面白くないですからね。エルザのショットガンは、あれを回転させるのはジョン・ウェインが流行らせたんです。カチャとやらないと装塡ができないんですよね。

■コンピュータについて■本当はコンピュータというよりもっと人間を匂わせる部分があってもよかったかなと思っているんです。スター・リーフに乗っている全ての存在が意識を持ったキャラクターで、だからコンピュータにも動物の名前（OX＝去勢した雄牛）を付けました。

■ジェット・ブロウガンについて■人間の体にまとわりつく形は機能的にどうしても問題なんだけれど、コンセプトとして人間を中心に据えているというのを絵で見せたかったので無理は承知でデザインしました。理屈は人間の周りを鉄が覆って、素肌のところはきっとシールドを発生させていると思っています(☺)。こんな科学が進んでいる時代に人間が前線で闘っていることが理論的に考えてもおかしいんですね。要は人間の意識が必要だから乗っている。それに代用するものがあれば無人でも充分に機能を果たすんですよね。動物が出てきても人間が演じるというシチュエーションと同じで、人間が闘っているんだというのを意識させる為に『機動歩兵』をだしたかったんです。

■Toil・Ailについて■トイルは半分目をつって、<ruby>空<rt>うつろ</rt></ruby>な目つきで音も無くマンションを彷徨きまわっていて気が付くと居たり居なかったりする園田(健一)君がモデルです(☺)。園田君の起きた時の顔がああいう感じですね(☺)。

（柿沼秀樹氏・談）



■八百屋お七

近火で焼け出されて避難した八百屋の娘お七は、旗本の息子小堀左門と出会い、恋をする。再び会いたい一心で自分の家を放火するが、再会したところを捕えられて市中引き回しの上に火炙りという極刑を受ける。文字の通り命がけの恋であった。

■ジャンヌ・ダルク

ドムレミ村の農民の娘ジャンヌは、その信仰と愛国の情でフランス軍の救世主として活躍した後、イギリス軍に捕えられて異端者として処刑される。

■アリアドネ(ギリシャ神話)

クレタ王ミノスの娘。アリアドネは「最も高貴な娘」という意味。クレタ島の迷路に住む半牛半人の怪物ミノタウロスを退治する為に来た勇者テセウス。アリアドネは彼に恋をして、テセウスが迷宮から抜け出せる為に糸玉を渡した。しかし、最後はテセウスに逃げられる。「アリアドネの糸」は難局を切り抜ける手段の意味でいまでも使われている。

■いばら姫（「グリム童話」）

魔女の魔法でいばらの奥に眠り続ける美しき姫の噂は近隣の王子たちの想像力を刺激した。しかし、次々と訪れる王子たちはいばらに絡まれて悲運な最後を遂げる。幸運だったのは百年目の魔法が解ける時に偶然と来合わせたひとりの王子である。キスをすると目を覚ましてふたりは結婚したのである。

■クレオパトラ

18歳で弟のプトレマイオスと結婚するが、悪辣な弟との共同統治は続かず宰相によって王座を追われてしまう。しかし、エジプトに訪れたシーザーをその魅力で虜にして王座に返り咲く。彼女こそ「美女」の代名詞である。

■マリア

大工ヨセフと婚約していた処女マリアに天使が訪れて神の子を生むであろうと告げる。マリアは驚きながらも「私は主の召使い、お言葉の通りに成りますように」と答えた。

■エーコー(ギリシャ神話)

ニンフのひとり。女神ヘラの怒りで人の言葉を繰り返すことしかできなくなった少女エーコーは少年ナルキッソスに恋をするが、話すことのできないままにふられてしまい、悲しみの為にその身体は朽ちて声だけが残った。いまでもエーコー（こだま）は人の言葉をくり返している。

■サロメ

その美しき舞でガリラヤ王に「何なりとほうびを」と言われたサロメは、母ヘロデヤにそそのかされて洗礼者ヨハネの首を望む。

■オクタウィア

13歳でネロと結婚する。しかし、高貴で貞淑なオクタウィアを嫌うネロはポッパエアという女と再婚する為に彼女を殺す。

■サンタ・ルチア

聖女ルキア（サンタ・ルチア）はキリスト教徒迫害の最中に、法廷で処刑される。のどを刺されたルキアは、やがて来るキリスト教徒の解放の日を予言しながら世を去った。

■卑弥呼

長い間の争乱が続く倭国に女王卑弥呼が立ちようやく平和が訪れた。「神の娘」であり「神の妻」である彼女は宮殿の奥深くに籠り人々には決して姿を見せなかった。

■赤ずきん（グリム兄弟「児童及び家庭童話集」）

第26話。赤い頭巾の良く似合う愛らしい少女が主人公，恐いもの知らずで狼にも気軽に話しかける赤ずきんは、少女が持つ魅力の永遠なる原型のようである。

■テオドラ

東ローマ帝国で人気を集めていた喜劇女優。官能的な演技をみせる優美な彼女はやがて帝国最大の皇帝ユスティニアヌス一世の皇后となる。

■大来皇女

天武天皇の皇女で、伊勢の斎宮。斎宮とは伊勢神宮の奉仕に選ばれた未婚の皇女または女王で生涯を未婚のままで神の奉仕に捧げる。聖なる永遠の少女である。後に同母弟の大津皇子が謀叛を企てたとして処刑され、彼女も職を解かれた。

■かぐや姫（「竹取物語」）

日本最古の仮名書き物語文学「竹取物語」の主人公。求婚する男性に難問を出して全て断り、やがて月世界に戻ってしまう。

■親指姫（アンデルセン童話）

魔法使いが渡した大麦の花から生まれた親指姫は、大変と可愛らしいのでヒキガエルに求婚されたり、野ネズミに隣人のモグラと見合させられたりする。気が進まないままに挙式を迎えた時、かつて傷を介抱してやったツバメに助けられて南の国の小さな王子と出会う。ヒキガエルやモグラよりも王子、と趣味が明瞭な少女である。

■真間の手児奈

下総の民衆伝承の話で、貧乏ながら美しい娘が男たちの妻争いで、真間の入江に身を投じる話。

■「千夜一夜物語」に選ばれた少女たち

女奴隷アニス・アル・ジャリス、中国の王女フッドゥル姫、女ドヌーレンナハール嬢、スレー[illegible]など、いずれも「夜のような瞳」「ばらの花びらのような唇」「アネモネの花のような頬」「柳の若枝よりもしなやかな身体」「月のように白く輝く顔」「象牙作りの乳房」「白大理石の腹」「ぶどうの果汁やシロップよりも甘い唾」の持ち主であり、少女エロチシズムを感じさせる存在である。

少女に

■アルテミス（ギリシャ神話）

男性を嫌う誇り高い処女神。9歳になった少女たちに処女を誓わせて身近に仕わせて、年頃になると去らせた。

この「最も美しい女」は少女の苛烈さと野性との象徴である。

■葉限（段成式「酉陽雑俎」）

継母に虐げられる娘・葉限が、天人から翡翠の羽の上衣と金の履を与えられて祭りに行く。異母妹に見つかって逃げる途中に葉限は履を落としてしまい、それが縁で陀汗国の王の妃になる。―東洋版シンデレラ。

■エロイーズ

スコラ哲学の第一人者、39歳のアベラールと17歳の才媛エロイーズの激しい恋。やがてエロイーズはアベラールの子を身ごもるが「私には妻という名より愛人という名の方が甘美に響く」と結婚を拒む。

■ダフネ（オウィディウス「転身物語」）

男性を嫌う川の神の娘ダフネはエロスの悪戯で彼女に夢中になった太陽神アポロンに迫られる。自分の姿を滅ぼしてくれるように祈ると、彼女の身体は月桂樹（ダフネ）に変わってしまった。

■ベアトリーチェ

才気と愛らしさ、清純な美しさを持つ少女ベアトリーチェは、大詩人ダンテの心を完全に奪ってしまう。25歳でこの世を去ったベアトリーチェは汚れなき少女として永遠にダンテの心に刻みつけられた『神曲』において、聖母マリアにも比すべき神々しい存在として表現されている。

ついて

■マルガリータ

スペイン国王フェリーペ四世とオーストリア皇女マリアーナの娘。15歳で叔父のオーストリア皇帝レオポルド一世と結婚する。

■梅野

通り過がりの美少年に恋をするが、相手が判らないままに死んでしまう。埋葬の際に、ねだって拵えて貰った少年が着ていた通りの振袖と共に寺に納められる。寺は振袖を古着屋に売るが、不思議な因縁で3度まで寺に戻ってくる。遂に寺の庭で振袖に火をつけるが、突然の竜巻で炎が舞い上がり本堂に燃え移る。強風で火勢は江戸の2／3、江戸城の本丸、二の丸までを焼き尽くして10万以上の死者を出した。江戸の大火にまつわる話である。

■エレクトラ（ソフォクレス）

トロイヤ戦争の英雄の父アガメムノンを母とその情夫に殺されて、虐げられながら母の憎悪だけで生きる娘エレクトラは再会した弟と共に母に復讐する。ソフォクレスが憎悪に凍てついた少女の姿を「エレクトラ」に精緻に描きだす。

■「聊斎志異」の中の少女たち（蒲松齢「聊斎志異」）

花の精、樹の霊、死んだ娘の魂や鳥獣の化身――。濃艶で怜悧な、貞淑で浮気な少女たちの儚い青春の輝きと妖しげな宿命のかげりを描いている。

■白雪姫（「グリム童話」）

雪のように白い肌、血のように赤い唇と頬、黒檀のように真黒い髪を持ち、世界一の美女と魔法の鏡に認められた少女。自身の美しさの為に憎しみも受けるが、小人たちの愛、王子の愛を得るのだから美こそ彼女の財産であろう。ガラスの棺の中で最高の美しさを発揮できたことは幸運であった。

■平徳子

平清盛の娘で、15歳で11歳の高倉天皇と結婚する。陰謀、内乱、都落ち、裏切り、一族の滅亡、入水、愛児安徳天皇の死――晩年は生きながら地獄、餓鬼、修羅、六道を巡ったと悲しいその生涯を自ら回顧した。

■ドロシー（ライマン・フランク・ボーム「オズの魔法使い」）

貧しい生活に嫌気のさした少女ドロシーは竜巻でオズの国に飛ばされてしまう。不思議なオズの国を旅する中で、いままでの生活がいかに良いものであったかを知る。好奇心が旺盛で夢を見る、恐いものを知らない典型的な少女を鮮やかに表現している。

■ラウラ

詩人の修行をするペトラルカは、フランス人の娘ラウラと出会う。復活祭の朝クララ教会のこのたった一度の邂逅が、生涯に渡るペトラルカの詩的霊感の源泉となったのである。

■ジョー（オルコット「若草物語」）

四姉妹の次女で、フルネームはジョセフィン。女らしい気取りが嫌いで、ジョーと男名前で呼ばれることを好んでいる。不在の父に代わって男性の役割を果たそうとするが、時には失敗をする。表に現れる態度に反して心の中は繊細で傷つき易い。小説家志望。

■ウエンディ（ジェームズ・バリ「ピーターとウエンディ」）

永遠の少年ピーターパンに誘われて弟たちと一緒におとぎの国へ訪れたウエンディは、そこで子供たちの母親になろうと決意する。しかしやがて、母親が自分を忘れてしまうのではないかと不安になり家へ帰る。ピーターパンと別れてウエンディは大人になっていく。

■イライザ（バーナード・ショウ「ピグマリオン」）

無学で貧しい花売り娘イライザを言語学者ヒギンズが一流の淑女に創り変える。淑女になり他の男と結婚したイライザ。ヒギンズはその時になって彼女を愛していたことに気が付く。ギリシャ神話で名工ピグマリオンは彫りあげた美しき女体に深く恋をする。己れの造った人形に恋をするピグマリオニズムはこの話を基にしている。

■若御前（虫愛づる姫君／「堤中納言物語」）

様々な虫に名を付けて可愛がる、特に毛虫を好む姫若御前は、習慣であるお歯黒をしなかったり、父母の意見に理詰めで反論したり、当時としてはかなり変わった娘であったに違いない。

■シンデレラ

継母とその姉妹に虐られていつも炉端に居る為にシンデレラ（灰かぶり）と呼ばれた小さな足の少女。グリム版よりペロー版が有名である。玉の輿に乗る少女の代名詞として使われるが、シンデレラはただ待つだけでなく、舞踏会にひとり出掛けたり、自分は逃げて王子を追わせるなどなかなか意志的な行動をする少女である。

■ロリータ（ウラジミール・ナボコフ「ロリータ」）

ロリータ・コンプレックス（心理学用語）の語源になった少女。「ニンフェット」はこの世のものと思えない優美さと、捕えどころのない不実さと、心を乱さずにおかない陰険さの魅力を持つ悪魔的な少女のこと。「ニンフェット」を探し求める中年の英文学者ハンバート・ハンバートは「ニンフェット」であるロリータを見つけて虜になる。そして、苦しめられて殺人まで犯してしまう。

柿沼秀樹

HIDEKI KAKINUMA

原作・メカニックデザイン

東京都出身、血液型O型。アートミック研究所でデビュー作『機甲創世記モスピーダ』以後『メガゾーン23』シリーズ等を手掛ける。趣味は映画評論。『スター・ウォーズ』『2001年宇宙の旅』無限偏愛

『ガルフォース』を観て、神話に興味を持ってくれれば嬉しいんです

──原作の段階では、どのへんまで物語ができていたのですか？

■アニメ化すると決まった段階では、まだ「モデルグラフィックス」に連載中だったのであくまで主人公は3人でした。本編が30分か35分だったら3人のままで良かったんですけれど、アニメ化決定とほぼ同時に時間も80分に決まったのでメイン・キャラクターも7人に増やしました。

──7人という人数はどういうことから？

■特に7という数にこだわったわけじゃないのです。3人や5人だとちょっと寂しいし、せっかく園田（健一）君がキャラクターデザインを担当するのだから可愛い女の子をできるだけ描こうと思いました。一方、脚本の富田（祐弘）さんの方からあまりキャラクターが多すぎると個性を出しにくくなると言われ、それで7人に決まりました。監督の秋山（勝仁）さんは、フィルムを編集する段階になって「こんなに編集が大変なら、キャラクターは5人でも良かったなあ」と言ってましたけどね（☺）。

──原作と脚本の境目と言いますか、どこまでが柿沼さん、どこまでが富田さんという区別はあるのですか？

■いや、そういう区別は特にありません。僕が物語のディテールを書いて、それを基本に富田さんが脚本を書く。できた一稿目の原稿に僕の意見や秋山さんの意見を入れて、第二稿目を書く。そうやって決定稿ができたんですけれど、80分内にうまく入るように決定稿からさらに変更した部分もあります。だから僕と富田さん、秋山さんの共同作業でストーリーは決まりました。

──原作では、かなり神話を意識した物語になっているそうですが。

■そうですね。僕が神話学に興味を持ったのは、映画を通してなのです。『アルゴ探検隊』という古い映画で、キャラクターの設定からストーリーの展開まで全てギリシャ神話に基いているんです。アニメ風に言えば、ギリシャ神話がそのまま設定資料になっているわけです。だから、ギリシャ神話の知識がないと何が何だかわからない。最初は、単に映像的に面白かったからその映画に魅かれたんですけれど、そのうちにギリシャ神話にも興味を持つようになったんです。ヨーロッパやアメリカでは、宗教が生活の一部として根ざしているでしょう。ところが日本人にはそういうことがないから、伝わらない部分が出てくる。例えば、ギリシャ神話には話が変わる時の常套句として“Year on the Argonaut”という言葉があるんです。ところが、ギリシャ神話を知らない日本人は何のことだか意味がわからない。また、『アルゴ探検隊』のクライマックスで、300mもある鋳像が動き出し、それを見た登場人物が「タロスだ！」と叫ぶんですが、タロス（ギリシャ神話に出てくる巨人）を知らないと話が通じないんですよね。

──『ガルフォース』にも、そういう要素が組み込まれているのですか？

■ええ。でも神話を知らないと話がわからないんじゃ仕方ないから、ストーリーは誰にでもわかるようになっています。その上で、神話も知っていれば2倍楽しめるということですね。まあ観てて気付かなければそれでもかまわないのですけれど。

──逆に、物語の冒頭で作品に関係する神話を紹介するとか。

■いや、そうすると観方が限定されちゃって、観た人なりの自由な解釈ができなくなるから面白くないんですよ。そのへんは観る人にまかせる形で、あえて説明は入れていません。そして、僕が『アルゴ探検隊』を観た時のように『ガルフォース』を観たことがきっかけで神話に興味を持つ人が出てきてくれればそれでいいと思うんです。

――ストーリーを作る時の苦労談は？

■ストーリーというよりも、7人の女の子をどう動かすかが大変でしたね。スターリーフ艦内で、それぞれのキャラクターがどこで何をしているのか、7人分同時に考えるわけですからそれだけで頭が一杯になる(笑)。主役が1人か2人で残りが脇役だったらそうでもないんですけれど、7人が7人とも主役みたいなものだから手が抜けない。同じ理由で、作画の方もかなり苦労したようですね。

――美少女キャラがハードなアクションを演じるというのは企画当初からの大きな狙いでしたよね。これはどういうことから出てきたのですか？

■両極端なものをドッキングさせるというのは、最近では別に珍しくないんですよ。例えばフランスなんかで機関銃の展示会とかありますよね。本物の銃を展示して、各国の軍隊に売っている。そういうところのポスターって、みんなグラマーな女性をモデルに使っているのです。ダーティペアみたいなかっこうしてマシンガンを抱えている写真が99%占めてますね。男社会というか、男性中心の文化だから生まれてくる構図なのだろうけれど、要するにそういう感覚が主流になってきているということですね。"ガルフォース"もそういう方向性を意識しました。

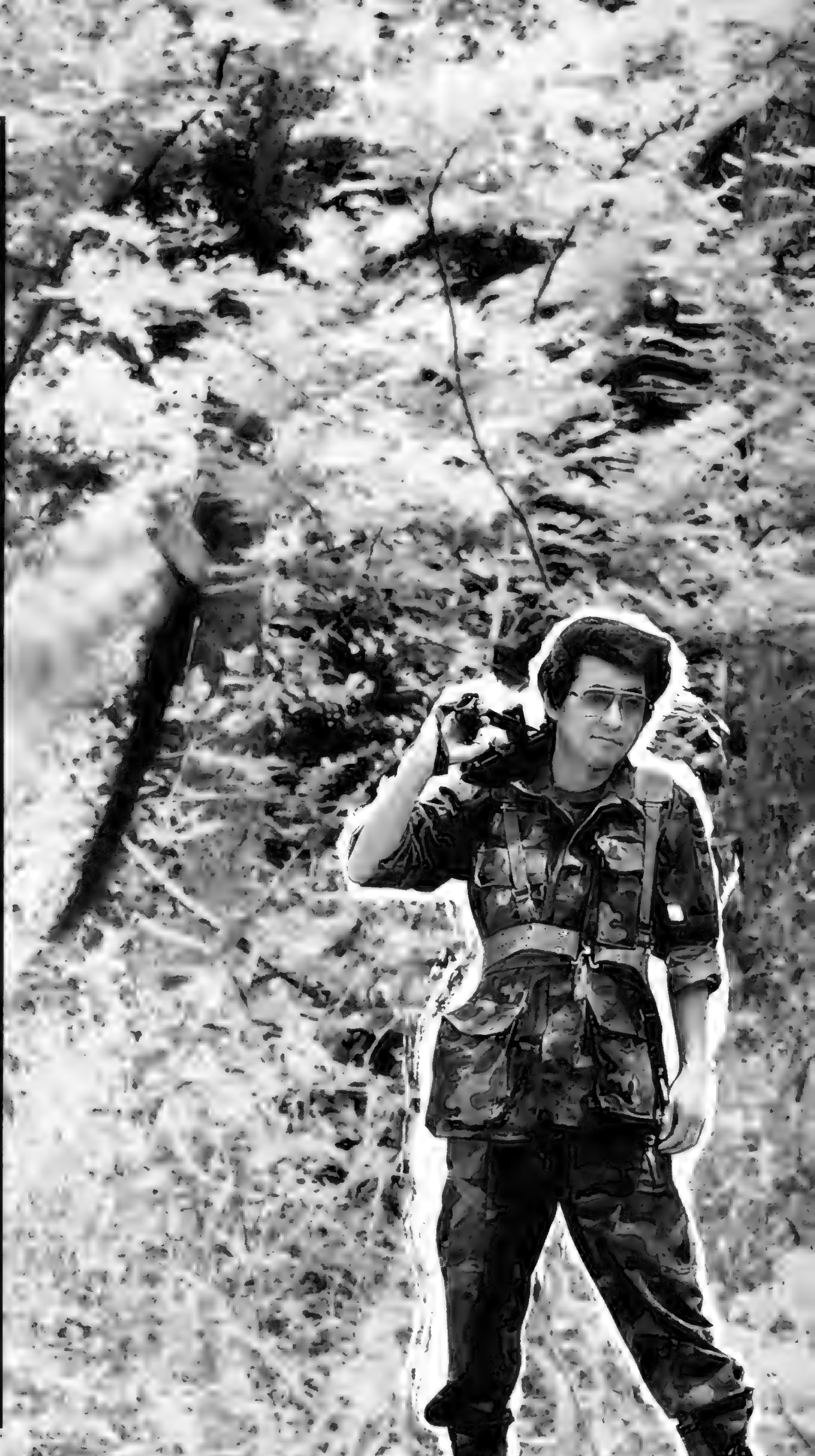
――メカデザインのポイントになった部分はどのへんですか？

■単純に言えば、直線的なもの(ソルノイド)と曲線的なもの（パラノイド）の差を出したことですね。色もソルノイドはブルー系でパラノイドが赤系の色。あとはデフォルメして、ひと目で区別できるようにしました。

――では、最後に観どころを

■物語は、当り前のことを当り前に描いているだけなんです。だから訓示とか教訓として受け取るよりも（もっとも、当り前のことってそれこそ真理なんだろうけれど）ひとつのドラマとして楽しんでほしいと思います。特に後半のジャングルでの戦闘シーンは迫力があると思います。

――どうもありがとうございました



富田祐弘

脚本

SUKEHIRO TOMITA

埼玉県出身。血液型A型。フ
ーデビュー作『スタージンガー』。
以後『マクロス』『モスピーダ』等
多数の脚本・構成を手掛ける。
体を動かすことが大好きという
スポーツマン。野球のアニメリー
グでもそのショートぶりは有名。

この作品では、個人がどこまで権力に反逆できるかを伝えたかった

──『ガルフォース』を通して、いちばん伝えたいことは何ですか。

■僕の学生時代はちょうど学園闘争があった頃なのです。その当時の精神的影響が今でも残っていて、体制と個人、権力と個人の関係みたいなものに今だにこだわりがあるんです。『ガルフォース』でいちばん伝えたかったことも、国家権力に潰されそうになっている個人がどこまでその権力に反逆できるかということですね。柿沼（秀樹）さんの原作の構図と僕のやりたかったことの接点が合ったというか、僕の方で勝手に接点を見つけて（☺）。体制が個人の人格を無視することに対する怒りを表現したいと思いました。

──今回、脚本を担当することになったキッカケは？

■アートミックの鈴木（敏充）社長と、以前『モスピーダ』というテレビシリーズをやったことがあって、お互い気心が知れていたんです。それで鈴木さんの方からお誘いがあって。また、『ガルフォース』の原作は3人の女の子が主役ですよね。それが、僕が以前手掛けた『マクロス』に登場する3人の女の子とイメージ的に近い部分があって、それで世界観がつかみやすかったということも引き受けたキッカケのひとつでした。

──『ガルフォース』のストーリーを決定づけている重要なカギのひとつに「種族融合計画」がありますが、富田さんご自身も遺伝子工学に興味をお持ちなのですか？

■特に勉強しているわけではないけれど、興味はあります。でも遺伝子を人工的に操作するということに関してはある種の恐怖感がありますね。僕が古いタイプの人間なのかもしれないけれど、人為的に進化させて新しいものを造ることもいいですけれど、古いものを大切にするとか自然を保護するといったことを忘れたくありません。だから今の科学の進歩、特にバイオテクノロジーに対してはあまり肯定的な見方をしていないのですよ。

──ソルノイドをあえて女の子にした理由は何ですか？別に男だけの種族でもよかったのでは？

■まず原作のキャラクターが女の子だったということがひとつ。そして、今回のお話のキーポイントである「接点」は、単純に言ってしまえば赤ちゃんになるわけですから生むのは女の子でなければならないという2点でしょうか。可愛い女の子のSFものは少々食傷気味ですが、この作品は乗れました。女の子だけでどうして子孫ができるかというと、あの種族は単性生殖みたいに、母体から枝分れするという感じです。

──一方、パラノイドが男の種族ですね。

■以前『マクロス』で男と女という明解な構図をやったから、それとあまり似てしまうのは嫌だったんです。だからパラノイドは男の種族というよりも、何か得体の知れない怪物・異生物という感じで書きました。

──では、ソルノイドとパラノイドは、全く別の祖先から進化した種族なんですね

■そう考えています。でも今回の作品は、原作の柿沼さん、監督の秋山（勝仁）さん、そして脚本の僕の3人がそれぞれ自分流に解釈している部分もあるのです。だから3人の思い込みの差があるという点で、今までにない面白さが出ていると思いますよ。

──「スター・ビルド計画」について解説をお願いします。

■ソルノイドとパラノイドの闘いで、宇宙全体のエネルギーが喰い潰されてしまいそうな状況になるのです。宇宙全部のエネルギーが無くなれば、両種族とも絶滅してしまう。その危機を知ったソルノイド軍が死滅した星にエネルギーを植えつけ、食糧や資源を確保しようとする計画、それが「スター・ビルド計画」なんです。昔の様々な闘いで、いくら本拠地の城が残っていても食糧庫や補給基地を破壊されたらその軍は潰れてしまう、という話がありますよね。そういう意味で、ソルノイドは食糧などをいろんな星に確保しようとするわけです。ソルノイド軍の上層部は“自然を守る為”とか“宇宙の平和の為”などと大義名分をつけるけれど、実はパラノイドと闘う為、そして宇宙を自分達が制覇する為の食糧庫を確保することが目的なんだと思いま

す。

——脚本を書くうえで、最も苦労した点は？

■まあ、これを言うと笑い話になるんだけれど、学生の頃から今までSFものの小説やマンガをあまり多く読んだことがないんですよ(☺)。『イデオン』という作品をやらせてもらった時、敵側の武器を“波動砲”って書いたんです。それを見た松崎健一氏が「波動砲って『ヤマト』のスタッフが考えたオリジナルだから、使ったらまずいよ」と言われました。それで初めて知って「ああ、そうなの」って書き直した(☺)。その後松崎氏に勧められてブルーブックスのシリーズを読むようになったけれど、基本的にはあまりSFには詳しくないんです。だから今回もSF的な設定を書くにあたって苦労しました。特に小説の方は七転八倒でした。

——ズバリ『ガルフォース』のいちばんの観どころは？

■7人の女の子がだんだん減っていく。そのへんの緊迫感。そして7人の出会いやお互いのやりとり、さらにはそれぞれの個性の魅力を楽しんで下さい。園田（健一）君のキャラクターが斬新で今までにない可愛い感じだったので、ストーリーの方は逆にわざとオーソドックスにまとめました。ハードな内容のものをキャピキャピした雰囲気で観せようというのが今回のねらいでした。内容的には『ポセイドン・アドベンチャー』や『七人の侍』、『アマゾネス』の要素も入っていると思います。作り手側には“これを書きたい”というこだわりがありますが、観る人には理屈抜きで楽しんでもらいたいと思います。

—— どうもありがとうございました

園田健一

KEN-ICHI SONODA

キャラクターデザイン

大阪府出身　血液型A型　アートミック所属　大阪で同人誌を中心に活躍していたが『ガルフォース』で一躍アニメデビュー　その独特のタッチで描かれるキャラクターは各方面で注目を集める　今後は幅広い活動をする予定

最初はすごくプレッシャーがあったけれど、とにかく一生懸命やった

——園田さんは、今回初めてアニメのキャラクターデザインを担当なさったわけですが、感想はいかがでしたか？同人誌で長い間やってこられたので、そのへんの経験が生かされた部分はありましたか？

■いや、同人誌とアニメの仕事は全く別モノですからね。最初のうちはすごくプレッシャーがかかりました。社会的責任を両肩に感じましたね。それにキャラクターが7人でしょう。デザイン自体はそれほど負担に感じなかったのですが、ポスターとか雑誌用のイラストを描く時に、常に7人描かなければならなかったのが辛かったですね。いちばん最初にキャラクターのデザインを起こしたのが去年の8月頃だったんです。だからデザインが決定して10ヶ月ぐらい経つわけで、その間に僕の絵のタッチが変わってしまってアセリました。

——具体的に、どういうところが変わってきたのですか？

■等身が伸びたのと、ちょっとほっそりした感じになりました。10ヶ月の間にデッサンの本も見たし、アニメーターの人から影響された部分もあって、結果的に僕の絵のレベルが少し上がったんだと思いますね。

——あの7人のキャラクターは、園田さんから見た理想の女性像なのですか？

■美少女キャラを描く場合、やはり自分の理想も入れなきゃいけないし、逆に全部自分の好みだけで描くわけにもいきません。だから“そういうタイプもあるし、こういうタイプもある”という感じでやりました。僕自身がいちばん思い入れのあるキャラクターはルフィーです。彼女の性格を利用すれば、いろんな物語が創れると思いませんか？あの独特の性格が魅力ですね。でも特にルフィーだけというわけじゃなく、7人それぞれに思い入れはあります。

——今回はストーリーとキャラクターのどちらが先行したんですか？

■ストーリーの方が先行でした。でも、最初はキャラクターが3人だったんですよ。「モデルグラフィックス」誌に連載していたやつでしたから。で、あとから7人に増えたので4人を描き足すような形になったのです。バリエーションを作ることが大変だったけれど、アニメはマンガと違って声もあるし動きもある。だから芝居のさせ方とか、演出面からも個性を表現できると思います。

——デザイン上、最もキャラクターの個性を出したのは髪型ですか？

■そうですね。とりあえず首から上を見て区別できなければ困るから、いかにもアニメにありそうな髪型を集めてみました。別に今までにないヘアスタイルを考えたわけじゃなく、オーソドックスなものをまとめた感じですね。

——『ガルフォース』を通して、アニメ界に新しい何かをもたらそうとした部分はありませんか？

■僕は“新しさ”って何かよくわからないんです。とりあえずこの作品で、自分の力を発揮しようと思いました。キャラクターに関しても、何も考えずにただ一生懸命やっただけですね。

——園田さんから監督に「このキャラクターはこう動かして下さい」みたいな注文はありましたか？

■いえ、別に。そういうことは全て監督さんや演出の方におまかせしました。あえて僕からの作品に対する希望を言うとすれば「売れてほしい」ということだけですね。ここまできたら、もうこれしか言うことがありません(笑)。

——園田さんは普段から周囲の人の顔やスタイル、服装などを観察されているんですか？

■特に注意して観察するようなことはありませんね。『ガルフォース』のキャラクターの場

合、服装はファッション関係の本を見るとか、そういう暗い方法でデザインしました。街を歩いて観察しても、僕は物覚えが悪いからすぐ忘れてしまってダメみたいですね。

――『ガルフォース』は美少女がハードなアクションをするということで評判になっていますが、そのへんの感想は？

■僕はもっとハードになると思っていたんです。だから逆にちょっと物足りないと言うか、僕のイメージとズレがありました。僕は普段、『ディアハンター』や『ワンス・アポン・ア・タイム・イン・アメリカ』『ブレードランナー』のような映画を観ているので「ハードなアクション」と聞くとそういうイメージが浮かぶんですけれど、『ガルフォース』はちょっと違ってましたね。

――「モデルグラフィックス」誌に登場したラビィ、パティ、ラミィはアニメの方でデザインし直されていますが、その理由は？

■「モデルグラフィックス」の方はかなり遊びの要素が入っていて、僕も気軽にデザインしたんです。でもアニメの方はストーリーもハードだと聞いていましたから「遊び」の部分を削ってデザインし直しました。原作のようにバニーガールみたいな耳をつけたまま闘ったらヒンシュクを買うと思いましたからね(笑)。それで、リアルっぽくしたんです。でも僕は、あの原作のヘルメットのデザインが気に入っているんですよ。

――本編でいちばん好きなシーンはどこですか？

■ひとつひとつのシーンよりも、ルフィーと他のキャラクターのからみが面白いと思います。それで、特にどのキャラとかどのシーンというより作品全体としての盛り上がりが好きですね。

――これからもアニメのキャラクターデザインを続けられるのですか？

■本当は、僕はマンガ家を目指しているんです。自分でストーリーからキャラクター、メカまで作って、演出も自分でやる。これが僕の夢なんです。

――どうもありがとうございました。

GALL FORCE

INTERVIEW

秋山勝仁

KATSUHITO AKIYAMA

監督

北海道出身　血液型A型　現在
フリー　デビュー作[illegible]
[illegible]
[illegible]』他多くの作品を手掛ける
7人の女の子のキャラクターが
[illegible]
[illegible]

キャスティングも音楽も美術も、すべてに満足いくできあがりです

——今回『ガルフォース』の監督を引き受けられたのは、どういうきっかけから？

■プロデューサーの三浦（亨）さんから依頼がきまして、それで受けたんです。企画的に僕に合いそうだということと、園田（健一）君のキャラクターが魅力的だったこと、そして脚本を富田（祐弘）さんが担当するということを聞いて、すんなり引き受けることに決まりました。特に、脚本が富田さんだというので安心しましたね。富田さんとは以前『マクロス』で一緒に仕事をしていたので信頼感がありました。初めてキャラクターを見た時、富田さんがどういう脚本を書いてくれるのかとても興味がありました。そして出来たものを読んだ時は、「さすが富田さんだ」と思いましたね。

——秋山さんご自身の中では、どういう作品にしようとプランをたてていましたか？

■シナリオはかなり重厚な感じで出来てきたんです。一方園田君のキャラクターはシャープで軽く、動かすことによって生きてくるデザインでしょう。そのへんの対比をうまく表現したいと思いましたね。ただ、ストーリーをあまり重苦しくしたくなかったので、富田さんに了解をもらって部分的にちょっと軽く変えたところもありました。ギャグというかコミカルな感じを入れて、全体的にトーンダウンしないように、常に明るい雰囲気を保ち続けるようにしたんです。

——確かに、7人のキャラクターが次々に死んでしまうストーリーですからね。

■いえ、僕は“死”という解釈では描いていないのです。ルフィーをはじめ、他のキャラクターも全員死んだわけじゃない。あえて言えばエルザだけですね。でもエルザにしても、あれが彼女にとっての死かどうかは、はっきりわからない。ひょっとしたら生きているかもしれない。そういう解釈で描きました。あの可愛いキャラクターに「死」というイメージを植えつけるのは可哀想ですよ。

——スターリーフ号という限られた空間の中で、7人の女の子を動かすのは大変でしょう？

■大変だったのは、僕よりもアニメーターの人達ですよ(笑)。7人もいるから大変なのではなく、7人しかいないからそれを伝える為に動かさなければいけませんでした。その為に、よほどポイントになる台詞を喋る時以外は常に2～3人画面に入れるようにして、それで7人しかいないんだという意識を表現しました。

——監督の予想以上にキャラクターが動き出したことはありませんでしたか？

■それはありませんでしたね。五月女(有作)君にしても八谷（賢一）君にしてもかなり綿密に計算した演技づけをしているし、作監の北島（信幸）さん、田中（正弘）さんがより膨みのある動きを出してくれたので、思った以上ということはありません。すべて計算どおりでした(笑)。

——声優さんの人選には、相当苦労なさったのでは？

■決定するまで、音響監督の松浦（典良）さんと何度もミーティングをしました。松浦さんサイドからの提案に、僕なりの希望を入れてもらいそれを総合して決めたんです。松浦さんのすばらしいところは、声優さんの持っている資質を余すことなく発揮させてしまう点ですね。例えば、ルフィー役の鶴ひろみさん。鶴さんとは『マクロス』でも一緒だったのですが、声がきれいで品のいい人というイメージがあって、ルフィーのイメージに合うかな？と思いました。ところが、アフレコに入るとみごとにルフィーを演じきっている。松浦さんの見る目の確かさ、そして声優さんの声と性格を把握する力には感心させられましたね。今回の松浦さんのキャスティングには非常に満足しています。そして短い時間の

中で的確に自分の役柄を理解し、キャラクターの魅力を最大限に引き出してくれた声優さん達に感謝しています。

――音楽面はいかがでしたか？大御所、瀬尾一三さんが担当したわけですが、監督からどんな要望があったのですか？

■瀬尾さんはアニメーションの仕事って今回が初めてだと思うんです。だから、多分相当戸惑いがあったでしょうね。僕がお願いしたことは、あまりひとつのポイントに絞らないでいろんなバリエーションの曲を作って下さい、ということでした。メカもののアニメ音楽って、変に重くなってしまう傾向があるんですよね。僕自身、今まで数多くのメカものをやってきて、少し食傷気味だったのです。アートミックの鈴木（敏充）社長と打ち合わせした時も、バラエティ性のある作品にしたいということだったので音楽も今までのメカアクション・アニメの枠を越えたものをお願いしました。

――美術面も相当凝ってますね

■美術ボードの描き込み量はすごいですね。1枚1枚のクオリティが非常に高い。これ以上のものは他にはちょっと無いんじゃないでしょうか。東（潤一）さんには負担になったかもしれないけれど、あるシーンでは美術サイドから光の入りぐあいを計算してもらいましたしね。ラストシーンで現代の風景が出てくるんですけれど、それがまたすごい。手前のキャラクターが動き回るので美術があまりよく見えないんです。それが申し訳ないですね（笑）。

――最後に、いちばんの観どころは？

■もう、全部としか言いようがありませんね。全部のシーンを感情移入して観てもらったらこれ以上嬉しい事はありません。特にラストの方は、かなり迫力のある映像になっていると思います。『ガルフォース』を観終った後に、「ビデオアニメもなかなか面白いじゃないか」と言ってもらえたら最高ですね。まああまり肩に力を入れず、ひとつの娯楽作品として、より多くの方に観てもらいたいと思います。

――どうもありがとうございました

GALL FORCE INTERVIEW

松崎健一

KEN-ICHI MATSUZAKI

SF考証

東京都出身　血液型B型　スタジオぬえ出身。『ダイターン3』で脚本デビュー。以後『ガンダム』『イデオン』他多数の作品をこなす。ある時はSF同人誌の会長、またある時はコンバット・ゲームクラン　しかしてその実体は…？

僕は横から口出ししただけで、苦労したのは直す作業をした人達の方

——アニメの世界にお入りになった動機は？

■長くなるので面倒なんだけれど、かいつまんで言えば「セントラルアート」というビジュアル系のSF同人誌を20年近く続けているんですよ。そこのメンバーにアニメ関係の人がいたので、それが縁で始めました。過去に手掛けた作品は『ゼロテスター』『マクロス』『ガンダム』『宇宙戦艦ヤマト』等。『ひらけポンキッキ』もやってたんですよ。

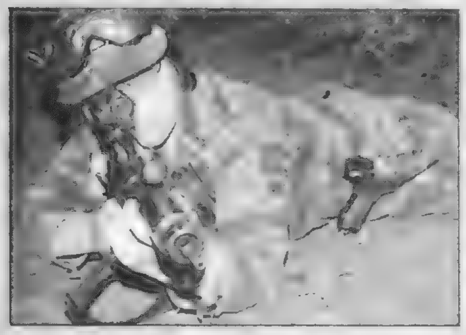
——では、特にアニメにこだわって始められたわけではないのですね。

■まあ、SF全般に興味がありましたね。不遜ながらSF用のガイドブックを執筆したこともあったし、SFのクイズの本も出しているんです。もう2冊とも絶版になったと思うけれど。

——今回『ガルフォース』に参加されたきっかけは？

■アートミックさんと以前からつき合いがあって、その関係から話がありました。鈴木（敏充）社長とはアートミックという会社ができる前からのつきあいですから、もう10年以上になりますね。

初めて『ガルフォース』の脚本を読んだ時の印象は、いかにも富田（祐弘）先生が書いたという感じでとにかく明るかったですね。富田さんの手にかかると、どんなにゴチャゴチャしたストーリーや陰惨なシーンでも全てスッキリ明るくなってしまうんですよ。



——松崎さんからアドバイスされた点は？

■いちばん大きいところは、ストーリー展開の上で1ヶ所だけ時間経過が計算上逆になる部分があったのです。今はもうちゃんと改訂されているからわからないと思うけれど、ちょっとだけ前後の話を入れ変えたんですよ。あと、細かい部分で少し口をはさみました。スター・ビルド計画とか種族融合計画については、作品の最も根底に関わる部分だし、原作の柿沼（秀樹）さんの設定を尊重して僕の趣味に合わせてもらうような真似はしませんでした。

——ご苦労なさった点は？

■僕は横から口出ししただけだから、別に苦労はしていません。苦労したのは口出しされて直す作業をした人達の方ですよ（笑）。SF考証というのも、趣味でやっているわけではなくあくまで仕事ですから、そうそう楽しいわけじゃない。でも苦労と言えるようなものは特にありませんでした。

——SF考証は、どういう方向性を持ってやられたのでしょうか。やはり、リアリティを出すことが前提ですよね。

■いや、そうとは限りません。確かにリアリティを要求される作品もあるけれど、逆に「これはこういう世界なんだ」って理屈抜きで世界観を決めている作品もある。そういう作品で「実は〇〇の理由で××がある」なんて説明しても仕方ないですからね。だから考証役としては、独自のアイディアを膨らませるというよりもその作品の世界観に合わせて各シーンごとに注意して見ることに主眼をおいています。自分の持ち味を表現するとなると、それは原作や脚本の分野になってしまいますからね。逆に、自分のカラーを出してはいけないが為にひとつの職業として成り立たない弱さがありますけどね。

『ガルフォース』でも、原作の持ち味を理解してリアリティのあるところはよりリアリティを出し、空想の部分は空想として無理なく表現できるように心掛けました。

——では、『ガルフォース』のセールスポイントはどのへんでしょうか。

■そういう質問がいちばん困るんだよね（笑）。今の段階（6月下旬）ではまだ完成したフィルムを観ていないから、具体的にどうと言えませんね。あえて言えば、周辺でよく言われるようにキャラクターの可愛らしさ、メカデ

ザインのカッコよさ、そしてストーリーの奥の深さということになるのでしょうね。ちなみに僕がいちばん好みのキャラクターはラビィです。女らしい感じがいいですね。

——松崎さんは現在もＳＦ同人誌の会長をなさっているということでうかがいますが、小説もアニメも含めて、これからの日本のＳＦ作品はどういう方向に進んでいくのでしょう？

■日本に限って言えば、あまり現状と変わらないんじゃないかな。小説の場合、日本だと一作家一分野みたいなところがあるでしょう。それは今後も続くと思うし、映画にしても急にアメリカのような作品が出てくるとは思えませんね。

——松崎さんをここまで魅き付けるＳＦの魅力とは何でしょう？

■やはり子供の頃に受けたショックが大きかったのでしょうね。『アトム』とか『火星のカッちゃん』という作品を初めて見たのが幼稚園の頃かな。それ以来ずっと尾を引いているわけだから、最初の出会いで決まりましたね。それに普通なら途中で興味が薄れるんですけれど、僕の周りには悪友が多かった(☺)。自分がその世界に熱中していると、僕まで一緒に引きずりこもうとする。そしてそいつの熱が冷める頃にはもう別な奴が待ちかまえているんだよね。そうやって引っ張られ続けていくうちに、足を抜くきっかけが無くなってしまったんですよ(.)。当時僕を引き込んだ連中は、ちゃんとサラリーマンになっているんだからタチが悪いよね(.)。

　ＳＦ映画もよく観ました。『2001年宇宙の旅』は別格として、僕は割に日本映画が好きでした。『モスラ』とか『海底軍艦』等の円谷プロの作品は今でも好きですね。テレビシリーズも『ウルトラQ』から『ウルトラセブン』までは観てました。それ以後はダメだったけれどね。

　『ガルフォース』もＳＦアニメとして、かなりの水準になると思いますよ。

——どうもありがとうございました

八谷賢一

KEN-ICHI YATAGAI

演出

[illegible] AIC [illegible] 他 [illegible]

苦労したのは通路で、面白いのはモンスター

――今回の演出は、作品全体を各パートごとに分けて何人かで分担するという方法をとられたそうですね。それは何故ですか？

■そうですね。全体を通しての作品っていうよりも、「各パートの面白さ」みたいなものが出ていればいいなと思ったんです。パートごとに起伏のあるところがあって、それを面白く演出するようにふりわけたというか……。僕はC・D・Eの3パートを担当しました。主にスターリーフ艦内です。

――艦内という点で特に気をつけたことは？

■カメラがあるっていうのを意識しましたね。艦内って本当は狭いんですけれど、僕はなるべく広く観せようとしました。カメラが壁に埋め込まれたような形で撮ったり、艦外にあるように設定してみたり。ほとんどハンドで撮っている雰囲気で位置を決めたりもしました。特に通路には苦労しましたね。通路っていうのはごまかしがきかないんです。カメラを置いたら奥まで見えちって、そこまで描き込まなければならないのです。普通はカメラの向きを天井とか壁に向けて背景の描き込みがあまり大変じゃないようにするんですけれど、通路の場合は床も天井も観せなきゃならない。ただ、そうすると狭い感じがする。広く観せたい僕としては、試行錯誤のくりかえしで…そのうえ形が八角形をしているので、右を向いても左を見ても同じところみたいに見えるんです。だからいきなり通路を写したら、どこだかわからない。僕でもわからない。とにかく通路のカメラワークは大変でした。

――思い入れのあるキャラクターはいますか

■ポニーです。シナリオではすごくいやらしい子に描かれていたので、それが可哀想で。だから、可愛い自分好みの女の子にしたくて台詞にも気を使いました。例えばひとりひとりの言葉の中でこう言われたら嫌だなって思うような台詞は直しましたし。そのキャラクターの心情になって、こんな事は言いそうにないなっていう言葉は削りました。あと、モンスターが面白いです。今までの怪物とはひと味違う、正体のわからないまま登場してそのまま死んでしまう、なんだか訳のわからない存在にしたかったんです。脚本の段階では「ガスに青い光が走る」っていう設定でしたけど…半透明の怪物っていう感じを出す為にセルのダブらし方も特殊な方法を使いました。3枚のセルを使いそれぞれをダブらせるという…原画の方のアイディアです。まあ、観て下さい。

――お勧めのシーンを紹介してくださいませんか

■まず、ロッサム切り離しのところと、3人の女の子（エルザ・ポニー・キャティ）の死ぬところですね。切り離しはとりあえず主人公がスターリーフを捨てるというのが意外ではないかと思うんです。最後までスターリーフが残らないってところが。女の子の死に方に関して言えば、ルフィーは僕自身まだ雰囲気のわからないまま殺しちゃったんですけれど、エルザは智恵子抄を意識しています。また、ポニーはOX-11に見守られながらって感じで。そういうムードが出ているでしょうか。キャティはここでも正体を明かすわけですからイヤラシクならない様に、もう3日間泣きました。

――プロフィールをうかがいたいのですが。

■5年前にアニメ界に入って最初は作画などをしていました。ただもともと演出の方を目指していたので、だんだんとこういう形になりました。今はAICに入って、3年になります。これからはほのぼのとしたギャグもののアニメをやってみたいですね。受けないかもしれませんが。ただ実際はハードな作品が続いていますもので……。

――ご自身としては、今回何%くらいの出来ですか？普段考えておられる演出方法を満足いくまで発揮できたでしょうか？

■満足って言われると困っちゃうんですけれど、やるだけはやったって感じはあります。今までがスケジュールに追われていたので、今回は力を入れました。ほんとはもっと良くなったんじゃないかって欲を言えばきりがありませんけれど、とにかく一生懸命やりましたね。思い入れのある作品になりました。

――どうもありがとうございました

五月女有作

演出

YUSAKU SOUTOME

自分の性格がフィルムに出てると思います

[illegible]

――まず、演出でご苦労なさった点をお聞かせ願えませんか

■7人とも主役クラスの登場人物なので、それをまとめるのが難しかったですね。いまだに区別がつきにくくって(笑)。キャラクター各々で髪の毛や瞳の色が違うんですけれど、ヘルメットをかぶるとみんな同じに見えてしまうんです。そのうえ顔が似ているので、ぱっと見ると誰が誰だかわからない。普通のアニメって、主人公・サブキャラクター・悪人とはっきり3人くらいに分かれているけれど、今回は7人でしょう。1点にしぼらないと話がこみ入りすぎて盛り上がらない。だからまとめ方に気を使いました。セルの枚数もその分多くなってしまいました。よく、主役だけが動いていて後ろは止まっている画面があるんですけれど『ガルフォース』は何かしらちょこちょこ動いているし。Aセルの上にBセルを重ねるのではなくて、AセルもBセルも両方動かしているのでセルワークも大変でしたね。最高6枚重ねで透過光やカブセがあると8枚まで増えました。セルは全部で3万3千枚くらい使っています。

――キャラクターの性格付けも大変だったようですね

■そのひとりひとりの感情を出すっていうのがいちばん難しかったのです。例えば「気の弱いキャティ」って設定があるとして、それがどういう風に気が弱いのかって絵にした時に出しきれたかどうか心配ですね。「気の弱い」っていうと皆同じリアクションになっちゃうのでそこの区別をつけるのに苦労しました。さっきも言ったように、普通の作品だと登場人物がそんなに多くないのでひとりの人間に対しての感情移入がかなり出来るのですが、何しろ7人もいますからね。ただあのキャラは止まっちゃうとつまんないな、こういう台詞の時にはこんな仕草が必要だなって原画があがった状態でわかってきたって感じですね。

――いちばん思い入れのあるキャラクターは誰ですか

■思い入れは全員にありますね。動かしやすいのはラミィで好き勝手に何をやってもかまわないので楽でしたね。逆にいちばんわからなかったのはパティです。ルフィーよりは静かで、ラビィと同じタイプかと思うとそうでもない。ちょっとつかみづらい性格でした。キャティとかポニーは気が弱いとかロボットだとかはっきりしているし、パティは大人と子供の2面性を持っている。みんな可愛いですけれどね(笑)。

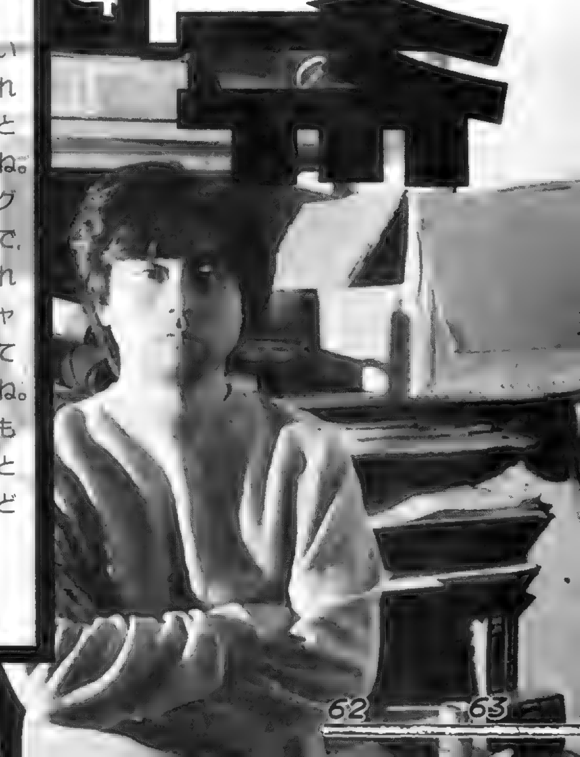
――今回演出をパートごとに分担されたそうですが、いかがでしたか。

■トータル的に観て異和感は無いと思うのですが、個人的には自分の性格がフィルムに出てるなって思いますね。僕に関して言えば、ちょっと落ちついているなって気がします。僕の担当は最初の方とラストのパートなんですが、例えば最初のパートの戦闘シーンも、派手に動きまわるよりもゆったりした感じで長セルを多用しました。いちばんやりがいがあったのは最後のパートです。地上戦の後ダモスが降りてきてディノサートに変型するところ。あのへんはタイミングもいいし、かなり迫力が出せたと自負しています。メカ的にもディノサートがジョイントする動きとか、かなり上手くいっているんじゃないかと思いますね。動感もありますし、いい出来なのではないでしょうか。

――プロフィールをうかがいたいのですが

■最初はAICにいて、今はフリーです。いちばん好きな作品は『モスピーダ』で、これはなんとなく演出がわかりかけてきたかなと思えた本当のデビュー作みたいなものですね。これからは『アラレちゃん』みたいなギャグものがやってみたいですね。原作があるので、かえって絵にしばられず自分自身遊んで作れそうな気がします。ただ、タイミングがギャグは大変でしょうね。自分で面白いと思っても他人が受けなければ仕方がないですからね。まあ、ちょっとメカとは目先の違ったこともやってみたいんです。もっとも、できることなら何もしないで遊んで暮したいですけれど(笑)。

――どうもありがとうございました。



北島信幸

NOBUYUKI KITAJIMA

作画監督

東京都出身。[illegible]
[illegible]A[illegible]、スタジ
オ[illegible]
[illegible]『未来少年コ
ナン』『[illegible]
[illegible]レンズマン』
他多数手掛ける

オールナイトフジのノリでやりたかった

――ビデオアニメの作画監督は初めてだとうかがったんですが

■ええ、そうです。原画はやってますけれど。それに今回の『ガルフォース』も、もともとは作監ではなくて作画監修って形で主に演技をチェックしてほしいって話だったのです。だから最初はタイミングと演技のチェックしかしていなかったのですけれど、田中（正弘）君だけではどうしても分量的に間にあわなくなってきて。その時には愛着も出てきてたので、引き受けたのです。

ただ、僕はメカはあまり得意じゃないのでほとんどタッチしていないんですね。興味がここ何年間かキャラクターの芝居の方にむいているもので。だからメカはメカ作監の仲（盛文）さんや田中君の方にまかせてしまいました。

――演技上ではどんなイメージで作られたのですか。

■最初秋山（勝仁）氏がイメージしてたのは、もう少し明るいキャピキャピした世界だったのです。それで、作画監修を正式に引き受ける段階で彼から『オールナイトフジ』のノリでいきたいって言われて（．）。僕も『オールナイトフジ』好きだから「それで行こう」なんて（☺）。

そういう話から始まって、キャピキャピのセンで自分なりに演技プランとかを考えていたんですけれど、実際は結構シリアスな演技を要求されたのでそのズレを修正するのがひと苦労でした。キャラクターは明るいんですけれど、ストーリー展開がどうしてもシリアス路線に走っちゃうので。ちょっとそのへんが辛かったですね。結局キャピキャピはラミィひとりに集約された形で、他はさほどじゃなくなりました。むしろ今、作監作業を終えて考えてみると、もう少しラミィ以外にも明るい雰囲気を出してやりたかったなっていう気がします。

――ビデオと劇場用作品っていうのはやはり違いがありますか。

■う～ん、やはり違うと思いますね。まあ、ビデオっていうジャンルを僕らはまだつかめきれていないのだけれど、実際問題、予算とかスケジュールは違いますよね。テレビアニメよりは多少グレードを要求されるし、劇場用ほどの予算もスケジュールも出ない。そんな中でどこまで無駄を省いて効率的にチェックしていけるか、どんな方法でフィルムをまとめたらいいのかっていうことはやはり考えなくちゃいけないことだと思います。まあ、これは今後の課題とも言えるんですけどね。

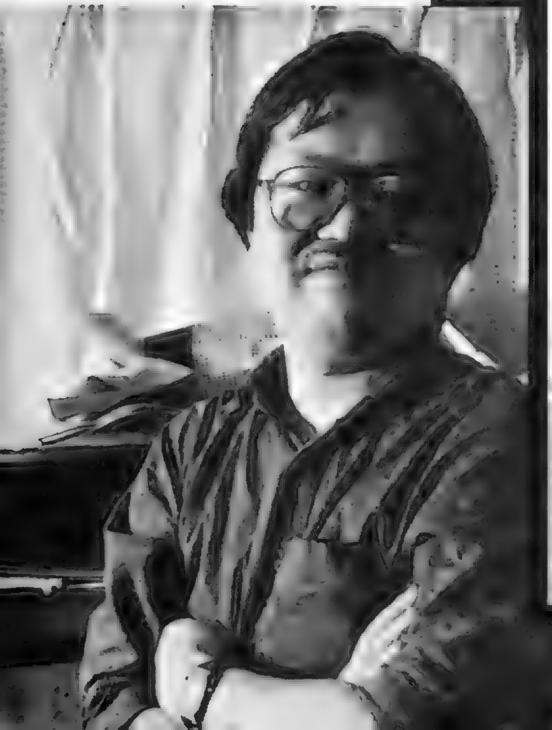
ただ、さすがに最近になって劇場公開の話を聞いた時にはビックリしました。でも、まあ僕の見た範囲では丁寧な仕上動画だったし、劇場にかけるくらいのレベルは充分保っていると思います。例えば水が動くシーンは、きれいな色トレスをかけて仕上の上手い人にやってもらうのが嬉しいわけで。色トレスするヒマがなくて実線でやってしまったりするのは僕は耐えられなくて。そういう基本的なところをきちんと押さえて丁寧な作り方をしているから、料金を払って観るに値するだけのものは出来ているとは思うんです。まあ、映画フィルムとしての評価は観ていただいた方に決めてほしいですが。

――画面的に観て、ご自分ではいかがですか

■個人的には結構気に入っています。今までのビデオアニメよりオーソドックスな感じですし。オーソドックスなのが好きなんです。とにかく画面をクリアーにしたかったですね。線がボソボソだったり、色の塗りムラが平気で出るみたいなところは最低限クリアしたかった。そういうベーシックな部分が意外と作品の質を左右するのではないかと思うんです。決して原画と絵コンテだけで良いモノが出来る訳じゃない。脚本でいくらテーマを出そうと思っても、フィルムの画面がハイグレードじゃないと伝わらないし、それ以上の事が出来っこないですよ。

だからそこのところをクリアして、その先へと行きたいって気持で精一杯やりました。結果的には丁寧な作りで、好きな作品になりました。

――どうもありがとうございました



田中正弘

MASAHIRO TANAKA

作画監督

京都府出身、血液型O型、AIC所属。デビュー作『ヤットデタマン』[illegible]まだ修業中の身なそうだ

実は、僕は女の子を描くのが苦手なんです

——今回、作画監督を北島（信幸）さんと共同でされたという事ですが、いかがでしたか。

■僕が作画監督をやったのは今度で2回目なのです。前回は『サンダー・キャッツ』という作品でした。『ガルフォース』ではサポート的な役割りで、全体的なまとめは全て北島さんにおまかせしました。その『サンダー・キャッツ』も、実は北島さんと一緒だったのです。ただ前回はお手伝いという形だったので、実際に机を並べて仕事をしたのは今回が始めてですけれど。

——長編作を手掛けられた感想は？

■思っていたよりも長かったです。実際、制作期間も6ヶ月くらいかかりましたし。とにかく疲れました。また、その反面「本当に6ヶ月もかかったの」っていう気もしないではないのですが。ついこの間お正月だったようにも思えるんですよ。やっている最中は、もうプレッシャーに押し潰されないようにってそれだけを考えていました。一度やり始めた仕事なんだから、もうやるだけでしたね。胃が痛くなるほどの落ち込みは無かったんですが、自分に与えられた仕事を黙々とやるしかなかったですね。ずっと北島さんに頼っていました。

——制作中の裏話みたいなものがあったら教えていただけませんか。

■う〜ん、そうですね。徹夜が多かったんですよ。僕は手が遅いので、北島さんと同じ量の仕事をやろうとすると、時間をかけるしかないんです。最後の方なんて毎日が徹夜みたいなモンで。眠気を抑える薬ってありますよね、アンプルに入った。あれを北島さんに勧められて飲んだんです。「俺だって4日で7時間しか寝てないのに大丈夫なのはこの薬のおかげなんだ。これは効くぞ」とか言われて。それが効かない！(笑)。「これは睡眠薬か」って感じですよ。飲んだ途端に眠っちゃって(笑)。

あとで北島さんに「グースカいびきかいて寝てたぞ」とか「眠くなってから飲んでたんじゃ遅いんだよ」ってからかわれて、すごく恥ずかしかったですね。目が覚めてガクゼンとしましたよ(笑)。

——いちばん難しかったところはどこですか？

■もう、最初の頃はキャラクターを似せるのが大変で。園田（健一）さんのキャラクターって、一見簡単そうに見えるんだけれど実は難しいんです。おまけに僕は女の子を描くのが苦手なもので。苦手というよりも、描き慣れていないんです。女の子は好きなんですけれどね(笑)。学生の頃趣味でマンガを描いていたんですけれど、ほとんど男しか出てこなかったし(笑)。あとは、アクションシーンが又大変で。普通の立ちポーズくらいだと似せられても、ちょっと変わった角度から見るとまたダメになっちゃうんです。それに、7人のキャラクターどうしも似ているんです。例えば目だけでのアップってあるでしょう、ヘルメットかぶった時とか。そうなると髪の色が隠れちゃって、区別がつかないんです。それでクイズをしようかって冗談も出るくらいなんです。シルエットクイズじゃなくて、目を見て誰か当てる(笑)。

——この世界にお入りになったきっかけは？

■小さい時からマンガ家になりたいっていう夢があったんですけれど、ストーリーを作るのが苦手だったから、アニメーションがやりたいなって思ったんです。それで仕上の方から入って、6年くらい経ちます。そのうちちょっと違ったキャラクターの作品をやってみたいですね。名作物とか…。でも難しいですよね、そういうのって。

——最後に『ガルフォース』の観どころは。

■全部っていったら答になりませんか(笑)。いや、ちょっと今具体的には思い出せないんですが、それぞれキャラクターの個性が上手く出ているとは思います。苦労した「顔」だけじゃなく、声とか演技とかいろいろと。あと、メカも派手に動いていますし、楽しんでもらえる作品になったと思います。とにかくたくさん売れて欲しいですね。それから映画もヒットしてくれたらいいのですが。もう、それだけですね。

——どうもありがとうございました。

東潤一

JUNICHI HIGASHI

美術監督

石川県出身。血液型B型。スタジオイースター出身。「サザエさん」でデビュー後「Zガンダム」「ダンバイン」他を数多く手掛ける。

背景はすべての要素と調和していればいい

――美術的にはどういうイメージで描こうと思われましたか？

■最初の打ち合わせの段階では原作者の方からメカや宇宙に関しては『エイリアン』みたいに、惑星カオスは『スタートレック』に出てくるジャングルの様にしてほしいという要望があったんです。それを一応念頭において、現場でたたき上げていったという形ですね。ただ、初めのイメージとは進行するにつれてだんだん変わっていきました。本来ならば最初に美術がしっかりイメージを固めてそれから背景に入るのですけれど、今回はその形を取らず同時進行で組み立てていったのです。つまり、監督とのコミュニケーションが進むことによってより具体的なイメージを作っていく。全編通してというよりも、その進行に応じてシーンごとの美術を決めていくといった方法をとったからです。だから決定的な「これだ」っていうイメージはなかったですね。

――具体的にはどの様に進んでいったのですか。

■まず宇宙なんですが、最初は迷ったのです。真黒にしようか、普通に青くしてしまうか、星の量はどうするのかって。かなりやり直しましたね。結局はそれぞれの宇宙によって微妙な違いを出していこうということになりました。だからかなり丁寧な作り方と言えるのではないでしょうか。宇宙って下手すれば結構単純に見えてしまうんですよ。そこをどう飽きさせないように持っていくかが腕だし、監督のねらい目でもあったのです。僕としてはブラックのベタの上に星だけを多量に描いてSFXの宇宙みたいなイメージでいきたかったのですが、それだとフィルムにした時に雰囲気が今ひとつ無くなるんです。だからどうしてもところどころブルーを混ぜたり明暗をつけて変化を出さざるを得なかった。場所によって色々な種類の宇宙があるっていう感じです。その変化はなんとか出せたと思っています。

あと、カオスのジャングルなんですが、初めは人物に対してすごく大きな樹木が茂っているという設定だったのです。でもレイアウトの段階で、見た目の異和感がありすぎるんじゃないかっていう問題が出てきて結局普通の熱帯のジャングルに落ちつきました。どういうことかと言うと、例えば実写の場合なら背景と人物の比率がくい違っていても本物が実物だと認識しているから、観客はその違いを素直に受けとめられるんです。でも絵の場合、故意にそうしても「これは比率が間違っているんじゃないか」と思われちゃってそこに異和感が生じる。まあレイアウトの段階でしっかりと理解させるようにパースをつなげていけばいいんですが、そのパース作りがまた難しいんです。

――ご苦労なさったところはありましたか

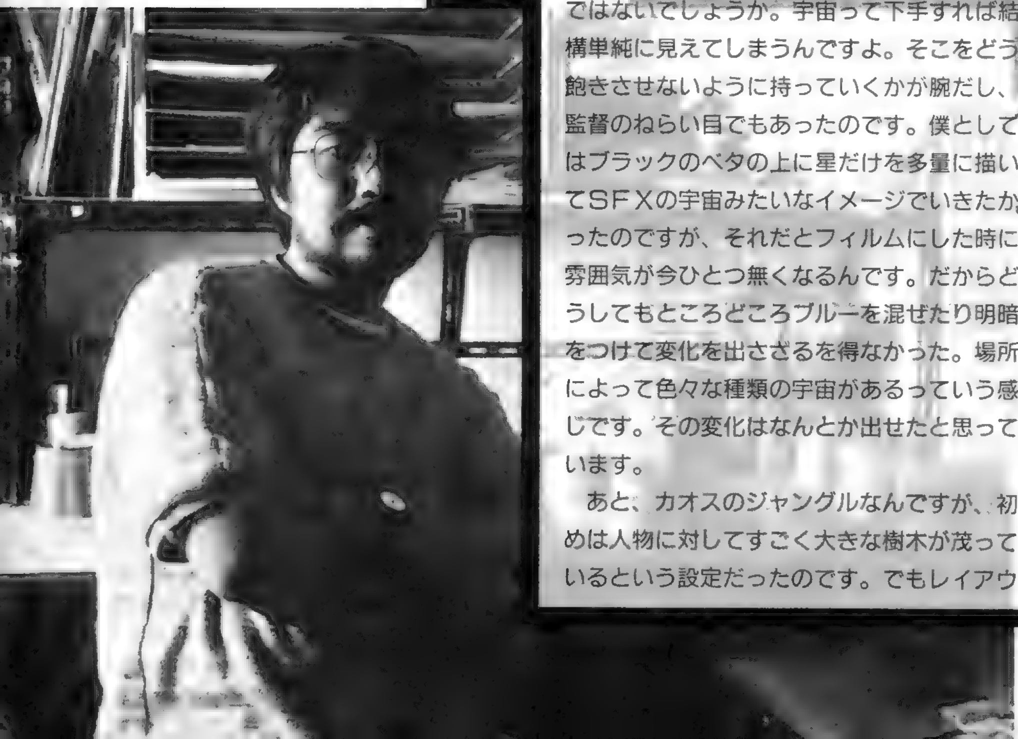
■そうですね、艦内とか空とか…。空はとにかく地球とは違った空にしようと思いました。かといってグリーンとかの全く違う色にする訳にもいかないので、そこは苦心しましたね。雲も普通の雲じゃなくて、ぐっと下からそびえたつようなイメージで。案外空とかって全景描かないとサマにならないので、困りましたね。艦内は柿沼（秀樹）さんに設定してもらったので、そのへんのコミュニケーションが最初取れなくてイメージがつかみにくかったんです。ラフスケッチとかは出していたのですが、まだ呼吸の合わないうちに背景に突入したので後になっての直しが大変でした。

――特にここを観てほしいっていうところはありますか

■いや、背景というものはキャラとかストーリーも含めた全体を通して入ってくるものだから、背景だけここを観て下さいっていうところはありません。フィルムになった段階で、全ての要素と調和して異和感がなければいいな、と思うだけで。そのへんをなにげなく観ていただければいいんじゃないですか。

アイディア的に言うと、この作品はアダムとイブみたいなお話でしょ。そしてエンディングで現代の日本が出てきて、限りなく続いていく。そのへんのつながりがわかると面白いんじゃないかって個人的には思いますね。

――どうもありがとうございました



新井隆文

TAKAFUMI ARAI

撮影監督

東京都出身 [illegible]
[illegible]0型』『スタジ
オズ』[illegible]王子』
『ロードマークス』
『イクサー1』『プロ
ジェクトA子』他
多数手掛ける

透過光とは悪魔の技以外の何ものでもない

――今回効果として透過光が多用されたそうですが、実際に撮影されてみていかがでしたか

■とにかく透過光処理だらけでしたね。以前『メガゾーン23』を撮ったんですけれど、それよりもすごかった(笑)。マスクも作らなくちゃならないし、セル枚数も多いので大変でしたね。秋山（勝仁）監督が凝ってしまって次々と透過光を使うものだから、進行がずいぶん遅れましたね。使用したのは、モニター・宇宙船のビーム・爆発の炎の一部分・煙などで、よく考えつくなって感心する程。たかだか1秒のシーンを撮るのに何時間もかかる。他にも面白いことやってやろうと思っていたんですけれど、時間をそれにとられちゃってゼンゼン遊べなかったですね。ただ秋山さんは透過光のことをよく知っていて、指示が的確なので助かりました。だから時間はかかっているけれどその分程度の高い作品が撮れたと思います。

――ご苦労なさった点はどこですか

■やっぱり透過光処理。あとはスケジュール的なものですね。今回は撮影期間が2週間しかなかったから徹夜続きでした。スケジュール表を見て「こんなに短いの?ウソだろ」って言ったら「ホントです」って言われて(笑)。透過光が多くて手間がかかるんだから、もっと時間が欲しかったですね。1日100カット撮って、そのうえ効果とリテーク処理もある。透過光の為に徹夜していたようなものですね。あれは絶対「悪魔の技」以外の何ものでもない(笑)。まあ他のところは割とスタンダードな撮影でした。長セルを使った「引き」よりも、たとえ枚数は多くても「スタンダード」な方がやりやすいんです。「引き」は動かす時に静電気が起こるからセルが死ぬんですよ。だから透過光以外は割合楽でしたね。

――アニメ界に入られたきっかけは、どういったことだったのですか

■僕が大学を卒業した時って不景気だったんですよ。それで職を探していたら、たまたま先輩がアニメ関係の会社にいて「ウチで撮影を募集しているから来い」って言われて。映画とかは好きだったんだけれど、撮影なんてやったことがない。カメラに興味すら無かった。だから入社試験も全然わからなくて、とにかく名前だけ書いて出したんです。当然0点。だけどどういう訳か気がついたら入ってた(笑)。就職が無くてしょうがなくっていうのがそもそもの発端ですね。逆に当時はアニメーションなんてバカにしてたくらいだったもの。

――今まで手掛けた作品の中で、いちばん面白かったのは何ですか。

■『ゴッドマーズ』ですね。『新巨人の星』が撮影監督第1作で、次が『ムーの白鯨』『鉄人28号』『ゴッドマーズ』と続いて撮ったんだけれど、あれは特に面白かった。撮影的に技術は全部僕がこしらえたんですよ。「全面透過」とか使って、楽しく遊んで出来ましたね。割と今はおどろおどろしい感じで撮りたくなってきています。『うしろの百太郎』なんてやってみたいな。ただ、いくら面白いと思って撮っても作品になった時には血相変えて必死で観るけれどね。

――『ガルフォース』は他の作品と比べて完成度はいかがですか?

■う〜ん、かなりいいですね。客観的に見て、結構売れるんじゃないかな。去年「イクサー1」っていうのやったんだけれど、それがなかなか好評だった。今回はそれ以上に評価されると思います。『ガルフォース』は今までのビデオアニメと少し毛色が違いますよね。人間的なものが入っているし感動もある。神話っていう素材も面白いと思う。だからそれが営業的なものにどう結びつくかっていうのが問題ですよ。作ったからには評価を受けなきゃ意味が無いですからね。最近はオリジナルビデオアニメの本数も増えてきて、売れる作品と売れない作品の差がはっきりしてきましたから、業界の状況は決して甘くないけれど『ガルフォース』はかなりの本数が売れると思いますよ。僕の希望としては、3万本くらい売れてほしいな。

――どうもありがとうございました。

長崎行男

YUKIO NAGASAKI

音楽プロデューサー

千葉県出身。[illegible]渡辺B面プロデューサー。[illegible]真田広之、チェリー[illegible]デキリオ等を担当。アニメでは「吸血鬼ハンターD」等。

本当は歌をバックにたくさん流したかった

――まず音楽をつけるにあたってどんな点に気を使われましたか？

■もともとは『グーニーズ』とか『アメリカングラフィティ』みたいに歌をバックにたくさん流した作品にしたかったのです。だけど、どうしても日本語の歌だと画面との異和感があって変なんですよ。英語だと別におかしくないのですが。だから実際にやってみたら3曲くらいしか入れるところが無かった。それが少し残念ですね。ただ、その分ひとつひとつの歌には力を入れました。新人歌手がデビューのきっかけとして歌う、みたいな真似はしたくなかったので人選にも気を使いましたね。歌だけでも充分に聴いてもらえると思いますよ。実際、映画を観てもらえばわかるのですが、割と歌が入っているところは歌がはっきり聴こえるようになっていて、台詞もないしSEもほとんど入れなかったのです。歌がメインでそれに映像がついて来るっていうか、音楽の場面だけ切りとればそのままミュージックビデオになるくらいの完成度を求めたかったのです。そこらへんの狙いは成功していると思いますね。

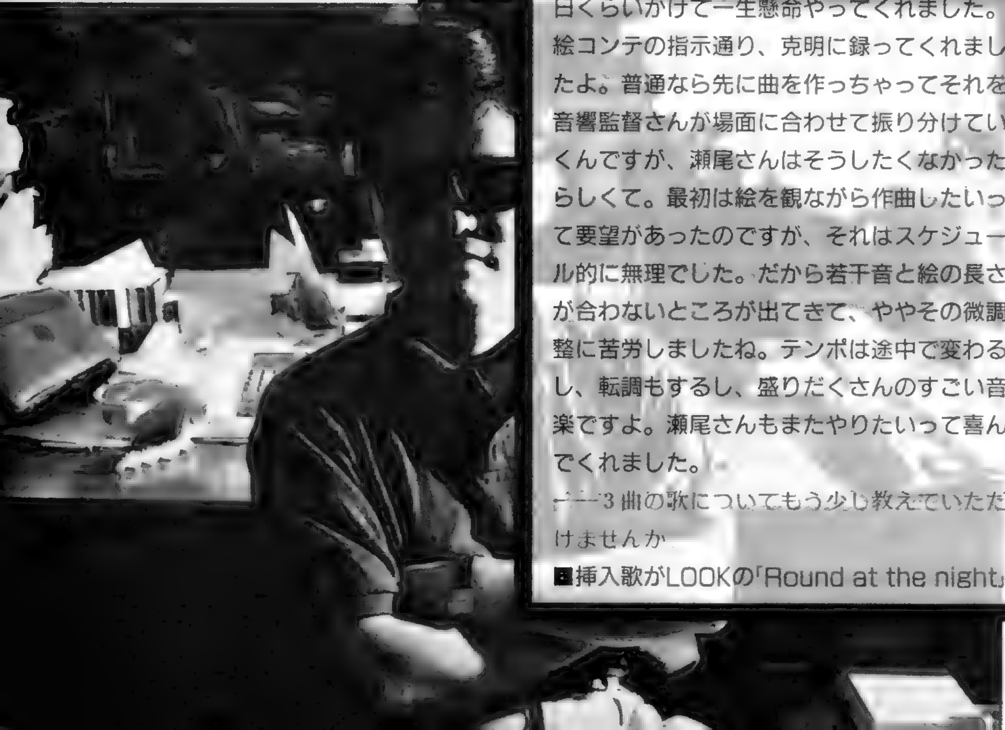
――音楽担当の瀬尾さんが結構乗って作曲なさっていたと聞いていますが。

■そうなんです、もう凝っちゃってね。普通なら3日くらいで録れるのですが、今回は10日くらいかけて一生懸命やってくれました。絵コンテの指示通り、克明に録ってくれましたよ。普通なら先に曲を作っちゃってそれを音響監督さんが場面に合わせて振り分けていくんですが、瀬尾さんはそうしたくなかったらしくて。最初は絵を観ながら作曲したいって要望があったのですが、それはスケジュール的に無理でした。だから若干音と絵の長さが合わないところが出てきて、ややその微調整に苦労しましたね。テンポは途中で変わるし、転調もするし、盛りだくさんのすごい音楽ですよ。瀬尾さんもまたやりたいって喜んでくれました。

――3曲の歌についてもう少し教えていただけませんか。

■挿入歌がLOOKの「Round at the night」と鈴木聖美の「歌え！レクイエム」。エンディングテーマが小比類巻かほるで「両手一杯のジョニー」です。この3曲はフィルムを観る前にイメージだけで作ってもらいました。鈴木聖美さんっていうのはラッツ&スターの鈴木雅之君のお姉さんで、作曲も彼に頼みました。『ガルフォース』はサントラ盤も出るのですが、その中で1曲浮いてるかなって思えるのが小比類巻さんの歌ですね。そこだけシーンが現代の原宿の街に飛んでしまうので、少し毛色が違うんです。映画で観ればストーリー展開上そうなったってわかるので、何てことないんですけれど。アニメの音楽も色々出てきていますが、今回は今までのアニメ音楽の枠をはずしたような形で作っていきたいと思っていました。オーソドックスなものもいいけれど、やはり新鮮な、今までやっていないようなものにしたかたですからね。アニメのレコードを聴く人って結構耳がこえているので、その分「アニメの音楽はこうでなきゃいけない」っていう固定観念が強いような気がします。だから、映画にしてもサントラ盤でもそういうところをとっぱらって聴いてもらえるといいですね。映像につける音楽にこういう方向性もあったのかって気付いてもらえたら、とても嬉しいと思います。話はそれますが、日本だと映画にしても音楽にしても製作にあまりお金をかけないんですよ。いや、かけられないと言った方が正しいかな。だからその分いろんな知恵でカバーしていいものを作っていくケースが多い。そういう意味でこれからもっと面白い映像や音楽が生まれてくる可能性があると思います。これはアニメにも共通することだと思うんです。アニメも実写映画も基本的には同じ「映像物」ですからね。話を『ガルフォース』に戻すと、サントラ盤では歌をA面、インストゥルメンタルをB面という風に分けてあります。本編を思い出しながら聴いてもらえばそれがいちばんいいんですけれど、単独のレコードとして聴いても充分楽しんでいただけると思います。

どうもありがとうございました



夢野レイ

REI YUMENO

アシスタントデザイン

大阪府出身　[illegible]
[illegible]
園田健一氏と同
人誌関係で知りあ
い、その縁で今回
『ガルフォース』
に参加する

エンディングのオチは最高だと思います

――夢野さんは現在大阪に住んでいらっしゃいますが、『ガルフォース』に参加することが決まったいきさつは？

■同人誌の関係で、高校時代から園田(健一)さんとおつきあいがあったんです。それで園田さんの紹介で去年の夏にアートミックさんへ遊びに行ったのがキッカケで、今回のお話が決まりました。

――サブ・デザインというと、具体的にどういう部分を担当されたのでしょうか？

■メカの内部構造をデザインするのが主な仕事でした。具体的に言えば、ブロッサムのメディカル・ルームやコンピュータ・ルームなどですね。エビ型のメカは外観から内部まで僕がデザインしましたが、その他のメカに関しては室内の様子を描くのが僕の役割だったんです。

――メカの内部構造をデザインする時は、どうやってイメージ作りをするのですか？

■イメージの作り方は人によって違うと思うし、その作品の世界観にもよるでしょうが、今回の僕の場合はメカをひとつの巨大な生物としてとらえてみました。だから、メカと言ってもあまり無機的な感じがしないかもしれませんね。

――作業の順序としては、最初に柿沼(秀樹)さんの作ったイメージがあって…

■そうですね。柿沼さんが描いたメカのラフデザインを基にして、自分なりに“こういう形をしているなら、内部はこうだろう”みたいに進めていきました。柿沼さんの方から特に注意されたことはありませんでしたね。打ち合わせをしていてもいつの間にか雑談になってしまうし、指示と言っても「君の好きなようにやっていいよ」と言う程度のものでした(笑)。だから、柿沼さんのデザイン・ラインと合わない部分が出てきたりして、慌てて修正したこともありましたね。

――いちばん苦労した点は？

■室内のデザインはキャラクター主体で考えなければいけないので、気を使ったのは人物とのかね合いですね。例えばイスひとつにしてもキャラクターの身長と対比して大きさを決めなければならないし、デザインもそれなりの「らしさ」が必要になってきますから。それと、さっき言ったように柿沼さんが描いた外観のラインと合うようにすることですね。そのへんが大変でした。

――メカデザインに興味を持たれたのはいつ頃からですか？

■特にメカだけに興味を持っているわけじゃないのです。むしろ普段はキャラクターを描くことの方が多いんです。メカに興味を持ったのは、『2001年宇宙の旅』を観たのがキッカケだと思います。あれ以来メカをメカとして観るのではなくて、SF映画のひとつの要素として観るようになりましたね。あと、星野之宣さんのデザインも好きでよく見ています。『ガルフォース』は特にメカが重要な役割を持っているので僕なりにがんばったし、スタッフのひとりとして参加できて嬉しく思いました。

――メカ以外の部分で『ガルフォース』の魅力というと、どこでしょう？

■まず、キャラクターが今までのアニメに無い魅力を持っていると思います。服装もスタイルも、可愛らしいし個性的ですね。それにストーリーも、聖書や神話に基いていて面白いと思います。エンディングのオチは最高ですね。

――最後に、ファンの方にメッセージをお願いします。

■ひとつの作品としてまとめる場合、特に長編の作品は必ず妥協しちゃう部分があるんですけれど、今回はスタッフのまとまりがよく、妥協点がほとんど無かったと思います。ストーリーの重さとキャラクターの明るさがみごとにマッチして、かなり質の高い作品に仕上りました。娯楽作品として観てもらってもいいし、ストーリーの奥からメッセージを感じるのもいいと思います。メカマニアや7人のキャラクターのファンの方はもちろん、幅広い層の人達に観てほしいですね。決して観て損は無いと思います。

――どうもありがとうございました。

GALL FORCE GIRLS

川村万梨阿

MARIA KAWAMURA
●エルザ●

「聖戦士ダンバイン」チャム・ファウ役でデビュー。「重戦機エルガイム」レッシィ、リリス、「メガゾーン23」高中由唯役他。アーツビジョン所属

■私の演じたエルザは、しっかりしていてみんなのお姉さんって感じですね。責任感が強くて何でもできて余裕がある。根っからの優等生なんですよね。秀才の生徒会長、てところかな。反面、笑顔がなんとなくあどけなくってカワイイと思います。キャラクター表を見た時エルザの笑顔がいちばん色っぽかったのでへええと思いました。リーダーとしての威厳と、みんなを思いやる優しい女らしさを表現したかったんですがうまく出てるカナ？

山本百合子

YURIKO YAMAMOTO
●ラミィ●

「サンディベル」のサンディベル役でデビュー。「レディジョージィ」ジョージィ、「北斗の拳」ユリア、「ダンクーガ」沙羅役他多数。青二プロ所属。

■ラミィは食料調達係で非戦闘員です。いちばん年下でギャグメーカーです。だから、何かっていうと足手まといになるんですよね。そんなラミィに声をアテる時は、思いきり子供につくってるんです。喜怒哀楽をオーバーに出して。女の子が7人もいると役づくりが大変なんですけど、そういう意味では演じやすいキャラクターなのかもしれませんね。ニコニコしているラミィより、ちょっぴりスネてふくれている時のラミィの顔が好きです。

松井菜桜子

NAOKO MATSUI
●ラビィ●

「クリィミーマミ」鏡のむこうのマミ役デビュー。「アタッカーYOU!」早瀬奈美、「ハイスクール!奇面組」千絵他。ぷろだくしょんバオバブ所属

■えっとラビィは、やさしくて、気が強くて、しっかり者です。男性の理想の花嫁像ですね。きっと、家事一般はあたりまえにラクラクこなし、真面目で素直で…。おまけに名前が"ラビイ"…RABBITときてるんだから、食べたっておいしい…？保母さんみたいなつもりで声をアテて、優等生がイヤミにならないように気をつけました。みなさんも『ガルフォース』を観終った時には"本当の愛"というものをちょっぴり知っているかもしれません

富沢美智恵

MICHIE TOMIZAWA
●ポニー●

「聖戦士ダンバイン」エルフィノ役でデビュー。以後「サザンクロス」ジャンヌ、「ふたり鷹」ルート、「吸血鬼ハンターD」ドリス他多数。俳協所属

■えーっと、ポニーはメカが好きで、おくびょうで、控えめで、戦闘なんか苦手なタイプなんですよね。それでいて、いつも優しい微笑で、みんなを暖かく包み込んで、まさに"縁の下の力持ち"。そんなポニーのいざとなった時の強さとか、おくびょうだったのが最後にはみんなの為に死んでいこうとする、彼女の成長を見てほしいと思います。道端に咲いている、名前もないような花のことを"いいな"と思ってもらえば嬉しいです。

原えりこ

ERIKO HARA
●パティ●

「逆転イッパツマン」ラン役でデビュー。「ときめきトゥナイト」蘭世、「バイファム」シャロン、「ミンキーモモ」フェアリー役他多数。現在フリー。

■パティって、かわいくて、活発で、妹にしたいようなキュートな女の子なんです。だけどそれを意識するとしゃべり方とかラミィに似てきちゃうんで、そうならないようにするために声をアテる時はパキパキとしゃべらせたりしました。でも、そのへんの表現の違い、って難しいですね。感情表現が素直な子だから、優しい気持ちとかすなおに出してます。いつも隣にいるような女の子をみるつもりで応援してもらえば嬉しいです。

鶴ひろみ

HIROMI TSURU
●ルフィー●

「ペリーヌ物語」のペリーヌ役でデビュー。「超時空要塞マクロス」キム、みゆき、鹿島みゆき、「幻夢戦記レダ」朝霧陽子役他多数。青二プロ所属

■ルフィーですか？ルフィーって子は7人の中でいちばん女らしい子だと思っています。自分の気持ちをストレートに表現できなくて、素直じゃないと言ってしまえばそれまでだけど、彼女はたいへんテレ屋なんですよね。言葉づかいは乱暴だけど、その内側をうまく表現できたら最高なんですけど、ルフィーの使う男言葉はなかなか難しいですね。こういうキャラクターは初めてなので、私自身にとってはやりがいがありました。

渡辺菜生子

NAOKO WATANABE
●キャティ●

「かぼちゃワイン」の女高生A役でデビュー。「とんがり帽子のメモル」メモル、「ウイングマン」美紅、「小公女セーラ」ロッティ役他。青二プロ所属

■キャティは、物語の鍵を握るキャラクターなんです。人間じゃなくて、アンドロイドですからね。みんなを観察しているわけだから、めだっちゃいけない。静かな中にもこう芯の通った、信じているものがひとつある、って感じで。そういうおさえた演技の中に心を込めるのは難しいですね。「こんなにかわいいのやっちゃってイイのかなァ。」などと思いながら、キャティの不思議なかわいさ、内に秘めた不思議な情熱感じて下さい。

空前の1/8スケール!? この夏一番の狙いすぎ!!

●柿沼秀樹氏
（原作者）
んー、いーねいーね最高やね最高やね。読み終わった後で思わずソースをかけたくなるっていう感じだね。

●園田健一氏
（しょのらけんにち）
もうカニを食うのは終わった。これからは満漢全席の時代や！（社長おねげーしますだ…）

●河村智子さん
（ＯＬ）
ガルフォースは、私に愛と勇気を与えてくれました。ラミィ、パティ、そして……ラビィありがとう!!

●小田雅弘氏（ガンダム）
物事には潤いというものがあって、ガルフォースにおけるこの雰囲気というのは、美少女達とメカ物を賛美するアレとは一味違う野田岩のうなぎだ。因みに私は雑誌史上に残るラストの大どんでん返しには、ちょっぴり泣いてしまいました。

●にせ高橋名人
（ＧＧ編集長）
「スターフォース」よりも痛快、「マリオ」よりも面白い。裏技、隠れキャラ満載の快感20連射別冊だ!!

●荒牧伸志・美紀夫妻
（メカニックデザイナー）
ハラハラ・ドキドキの128Ｐ、あっというまに読み終わってしまいましたが、今、感動で胸がいっぱいです。新婚旅行はカナダへ行ってきます！

©MOVIC,SVI,ART-MIC,ARTBOX

Model Graphix別冊

STAR FRONT GALL FORCE

スターフロント・ガルフォース

原作：柿沼秀樹／キャラクターデザイン：園田健一／メカニックデザイン：柿沼秀樹・園田健一／撮影：奥村正己

とにかく凄い人気です／お早く／ 7月15日(火)より書店にて《夏休み》ロードショー!!

※絶賛発売中980円●当日料金：一般980円/大・高生/980円/中学生980円/小人980円

オールナイト／ 連日実施中自宅にて御自由にお読みください。●お求めは全国有名書店・模型店にて

ビジュアルなホビーマガジン
モデルグラフィックス
発売日 7/25 8/25 9/25 10/25 11/25

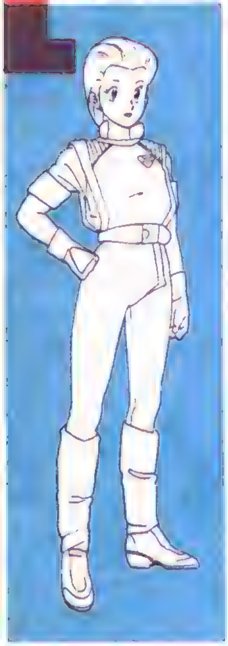
ゲームで、ごく！
ゲームグラフィックス
発売日 8/15 10/15 12/15 2/15 4/15

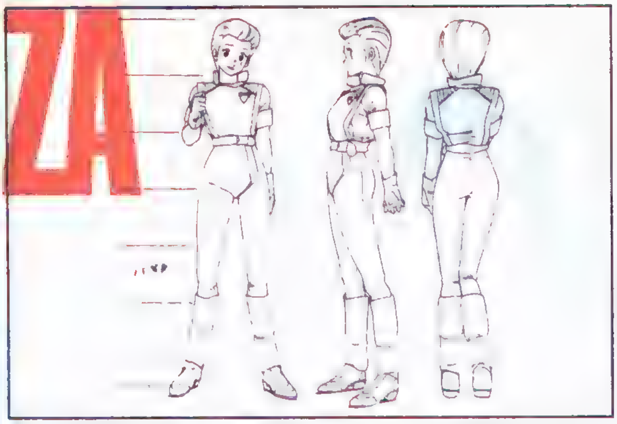
モデルグラフィックス別冊
エアーガングラフィックス
発売日 7月25日のみ！ お買逃しなく!!

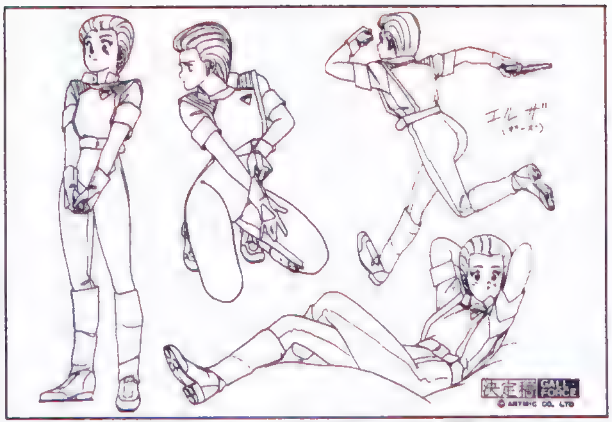
GALL FORCE

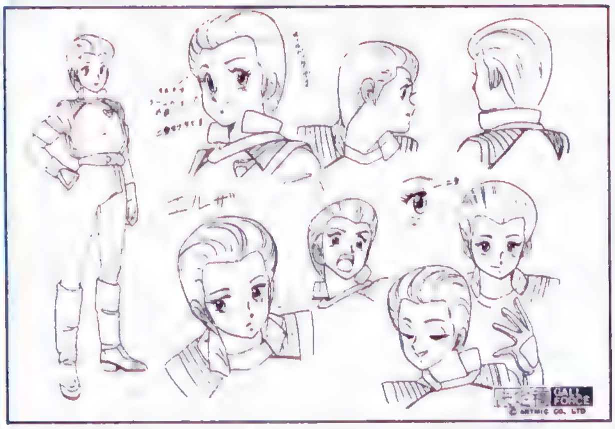
illustration●MASAHIRO TANAKA

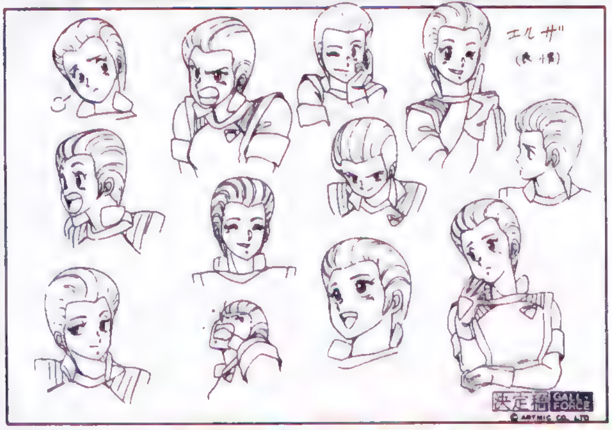
ELUZA

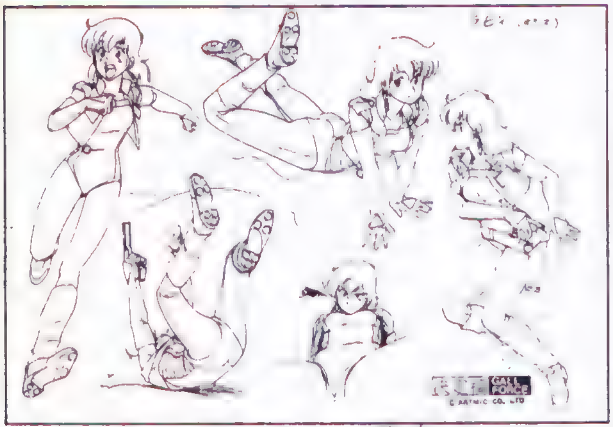




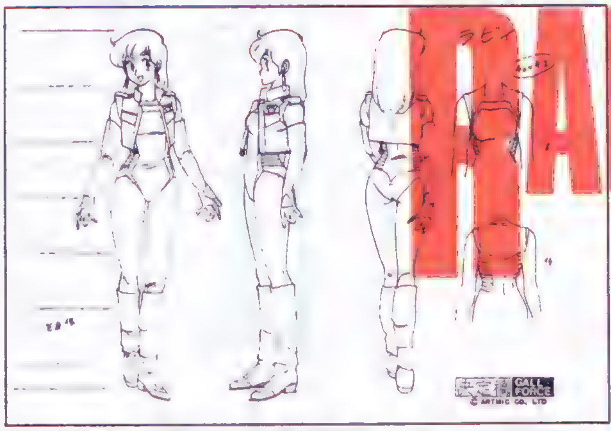

エルザ
決定稿 GALL FORCE
© ARTMIC CO., LTD

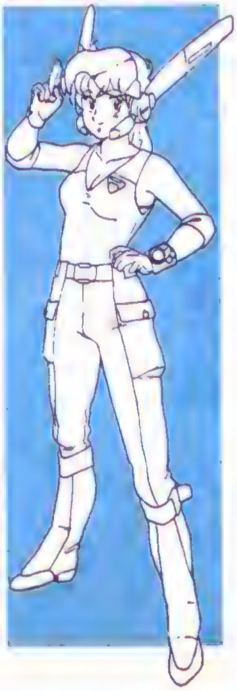

エルザ
決定稿 GALL FORCE
© ARTMIC CO., LTD

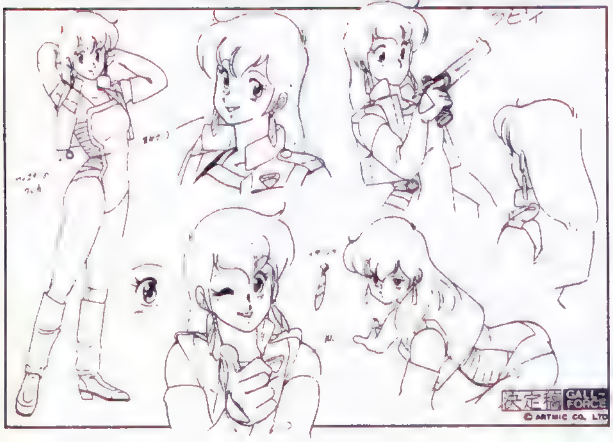

エルザ
(表情)
決定稿 GALL FORCE
© ARTMIC CO., LTD

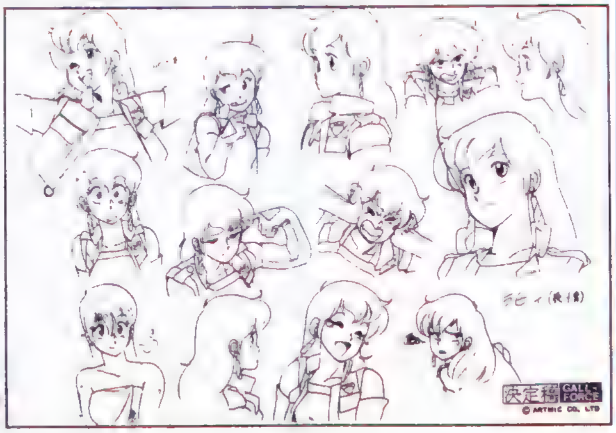

ラビィ
決定稿 GALL FORCE
© ARTMIC CO., LTD

RABBY

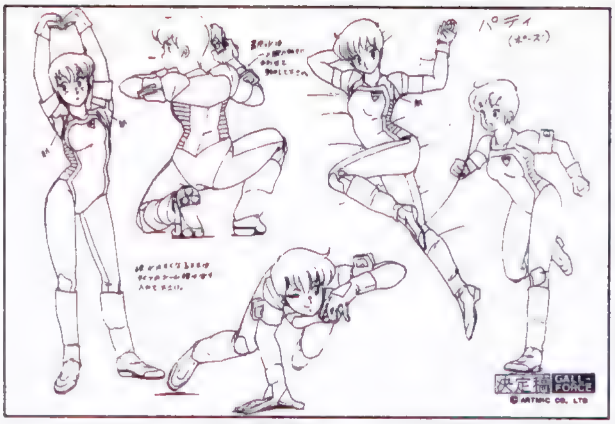

ラビィ
決定稿 GALL FORCE
© ARTMIC CO., LTD

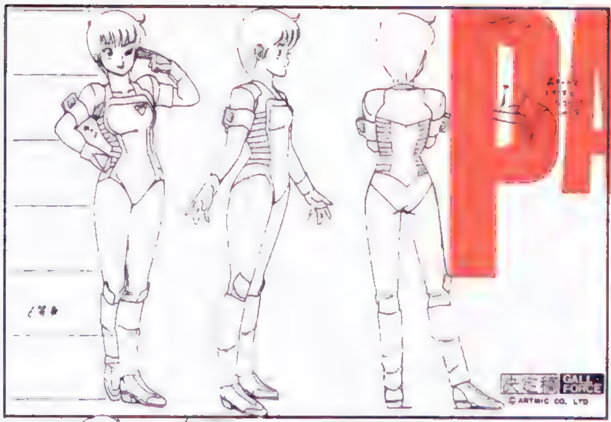


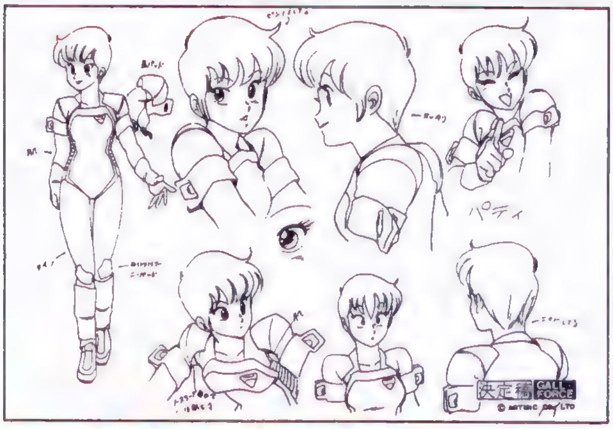

ラビィ
決定稿 GALL FORCE
© ARTMIC CO., LTD

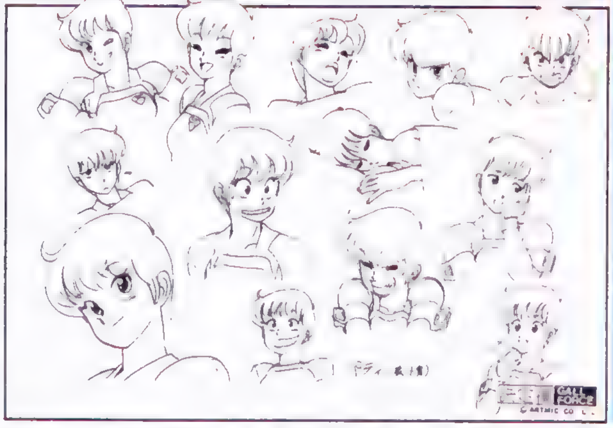

ラビィ (表情)
決定稿 GALL FORCE
© ARTMIC CO., LTD

PATTY

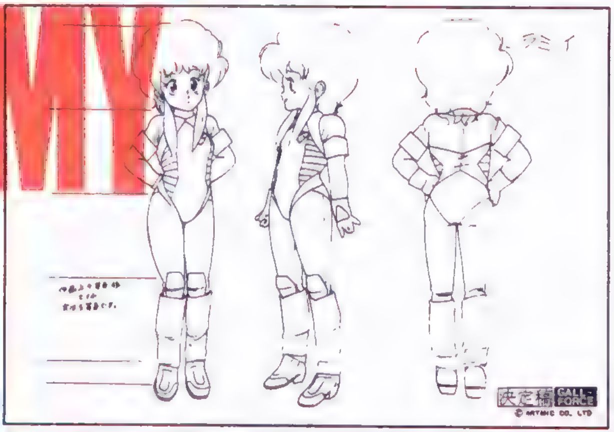

パティ
(ポーズ)
決定稿
GALL FORCE
© ARTMIC CO. LTD

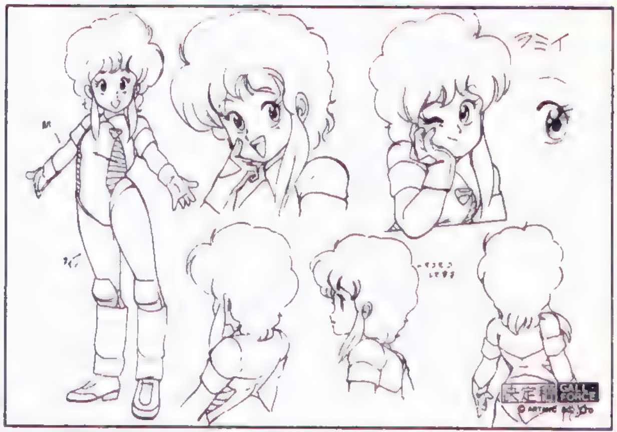

決定稿
GALL FORCE
© ARTMIC CO. LTD

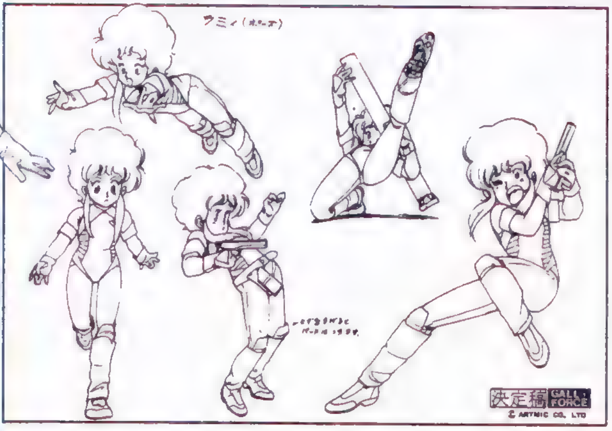

パティ
決定稿
GALL FORCE
© ARTMIC CO. LTD

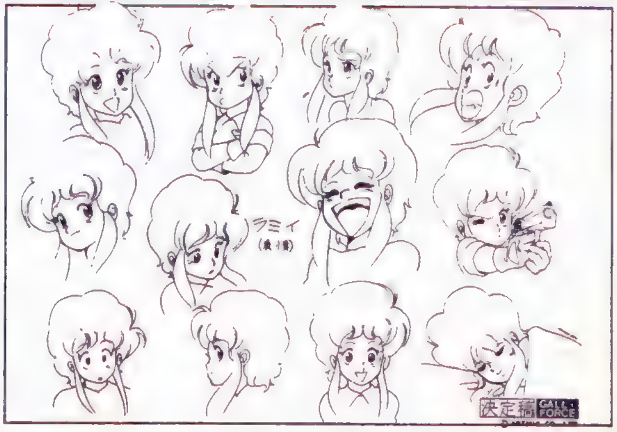

パティ 表情
決定稿
GALL FORCE
© ARTMIC CO. LTD

RUMY


ラミイ
決定稿
GALL FORCE
© ARTMIC CO. LTD


ラミイ
決定稿
GALL FORCE
© ARTMIC CO. LTD

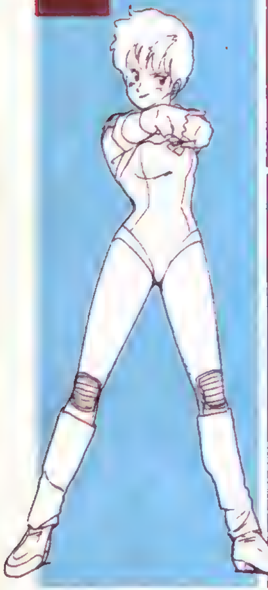

ラミイ (ポーズ)
決定稿
GALL FORCE
© ARTMIC CO. LTD

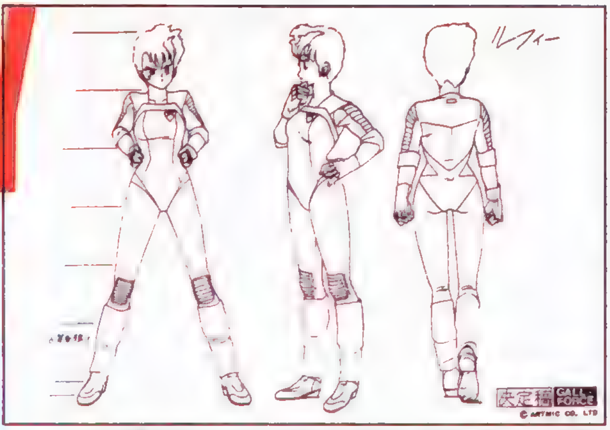

ラミイ
(表情)
決定稿
GALL FORCE

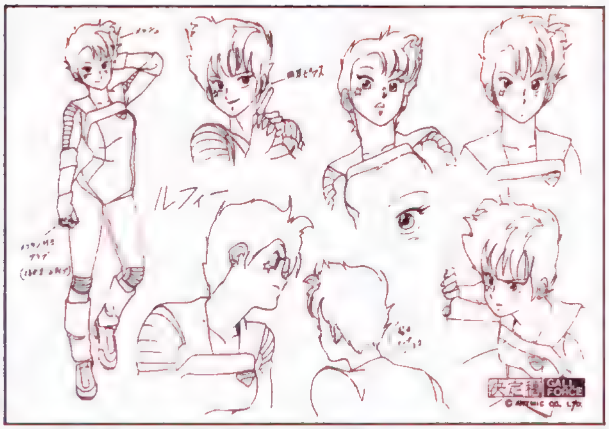
GALL FORCE

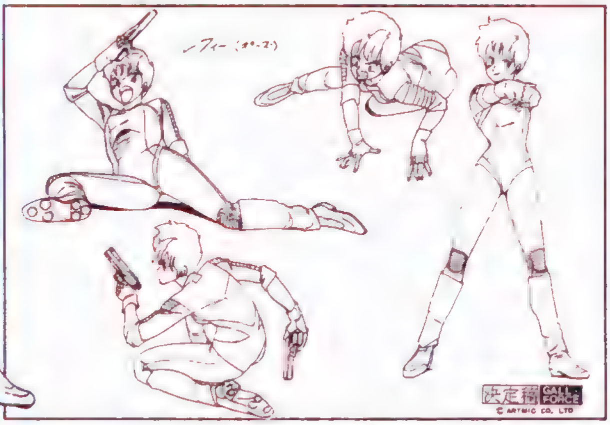
DESIGN & PICTURE

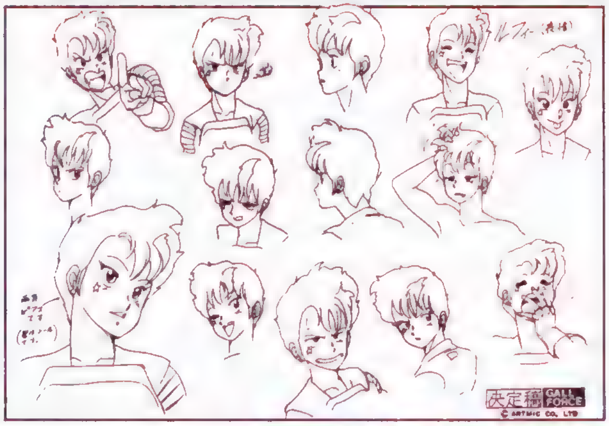
LUFY

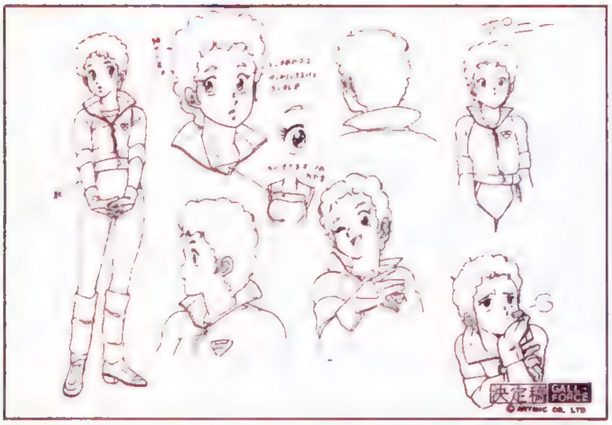


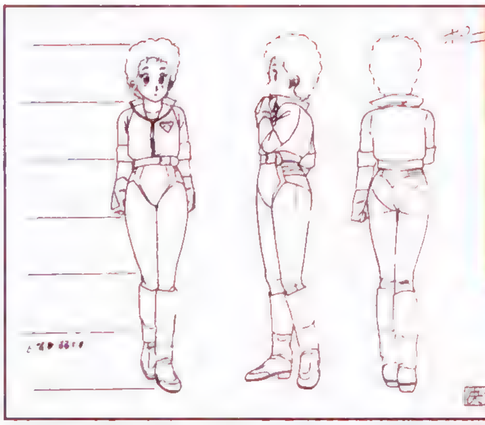




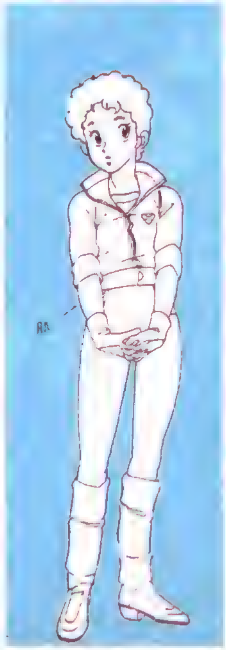


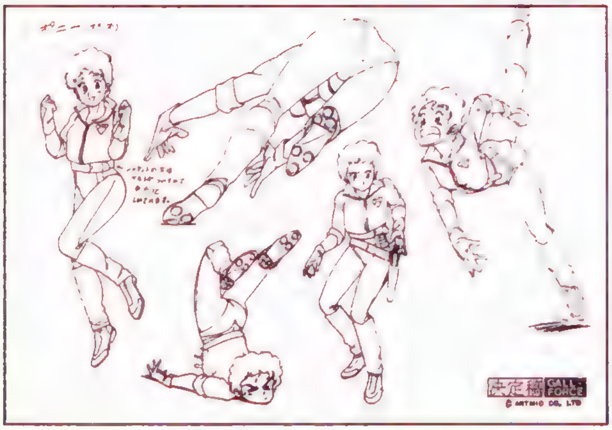


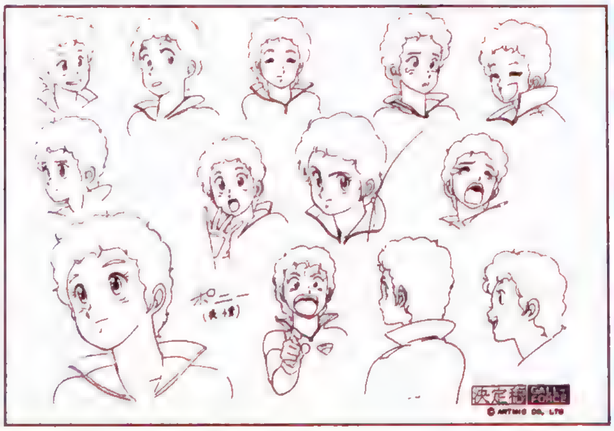


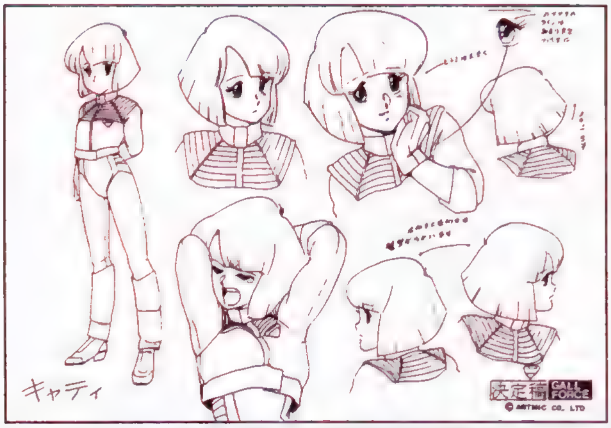


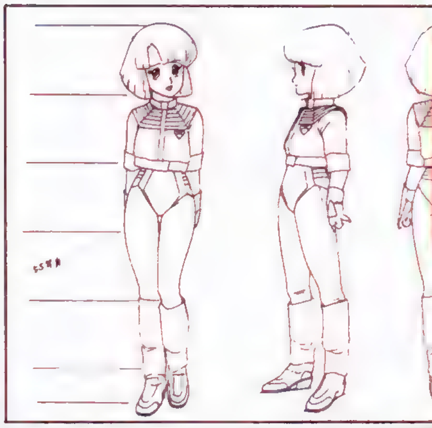
PONY



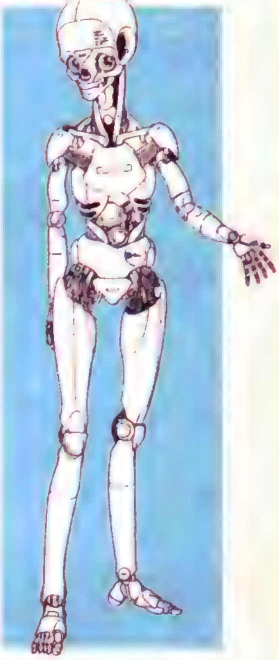


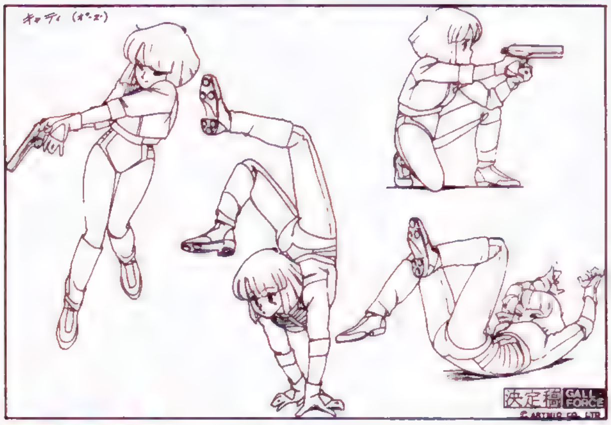


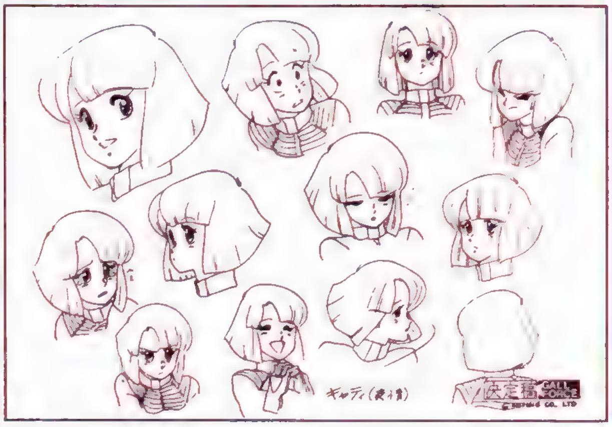




CATTY

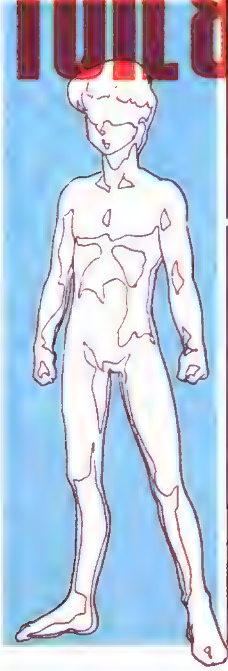


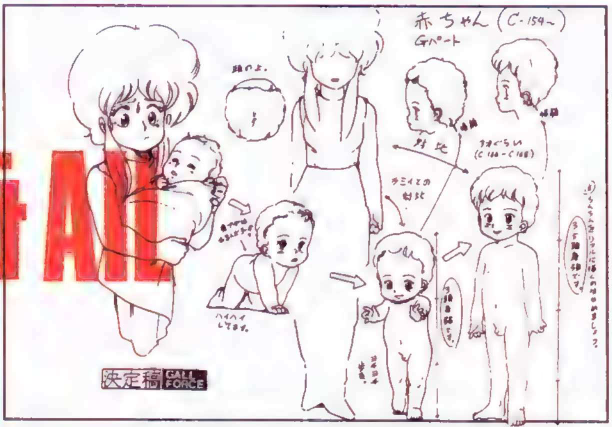


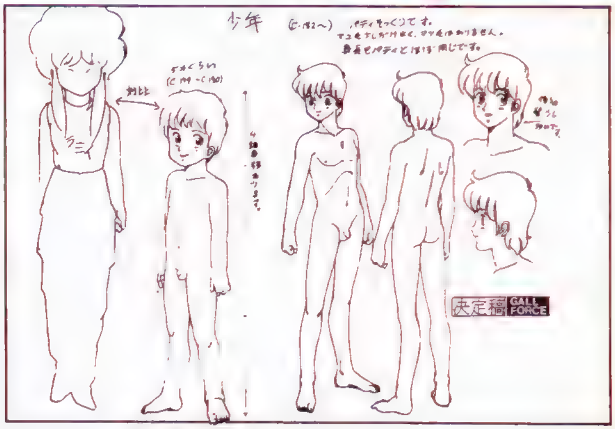


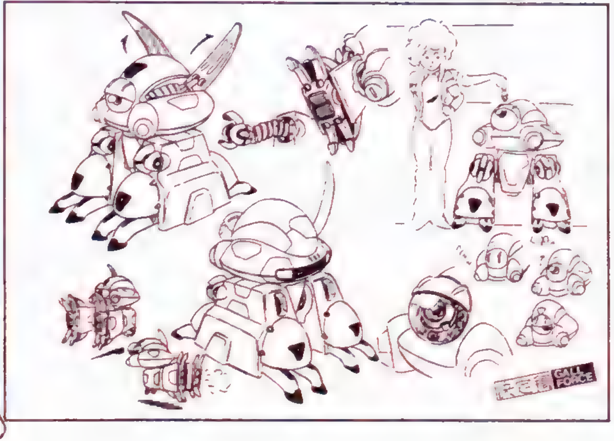
BOY

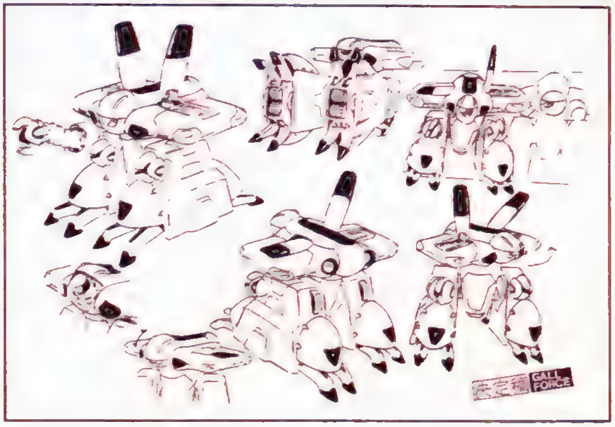
TOIL&AIL



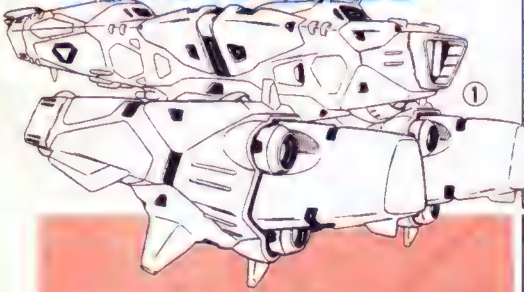

赤ちゃん（C-154～）
Gパート
頭のよ。
対比
すオくらい
(C 166 – C 168)
ラミイとの
対比
ハイハイしてます。
決定稿 GALL FORCE





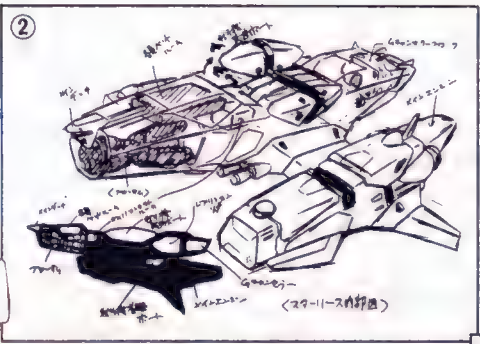


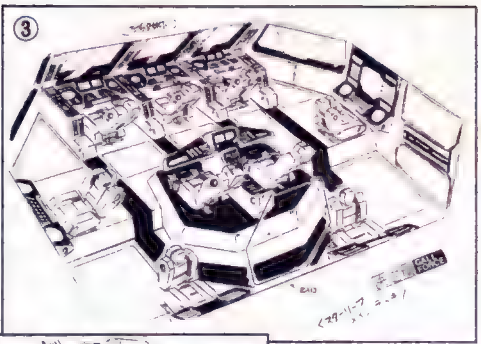
STAR LIEF

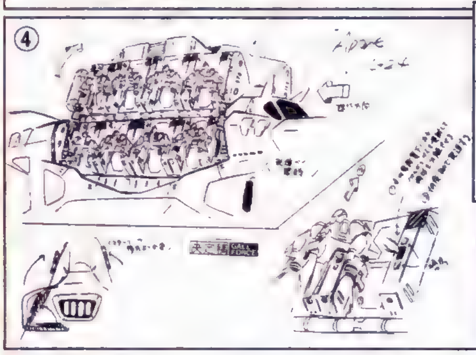


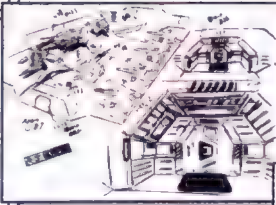
①巡恒艦スター・リーフ　②内部図　③第一艦橋（メイン・デッキ）　④艦載戦闘機バインの発艦用ベイ　⑤艦載戦闘機スティムの格納庫　⑥宇宙服の格納庫（エア・スーツ・ロッカー・ルーム）　⑦宇宙服（エア・スーツ）　⑧重圧消去装置室（G・キャンセラー・ルーム）　⑨対艦戦闘機兵ブロンディの格納庫　⑩対艦戦闘機兵ブロンディ　⑪艦載戦闘機バルサム　⑫ストラグル・スーツの装着説明図　⑬ストラグル・スーツ　⑭各員の銃器装備説明図　⑮艦内通路

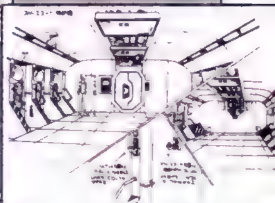
第９星系遠征艦隊参戦、ソルノイド宇宙進撃軍第28艦隊第15師団所属巡恒艦。艦名スター・リーフ。巡恒艦は海軍巡洋艦に対して恒（惑）星間を巡航する戦闘艦の下位の艦種の総称で、宇宙戦闘機や物資の運送、惑星の準備探査など多目的な役割を持つ。その為に重火器の装備は無い。作品中の「重圧消去装置（G・キャンセラー）」☞

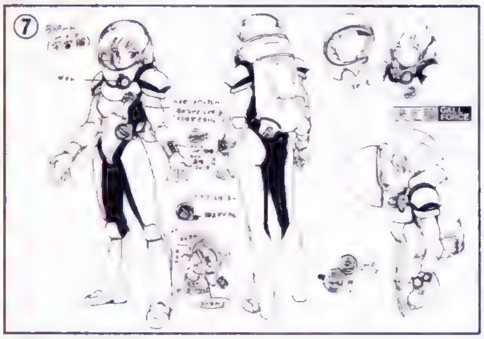


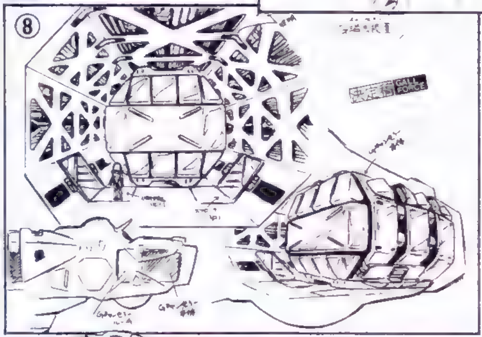


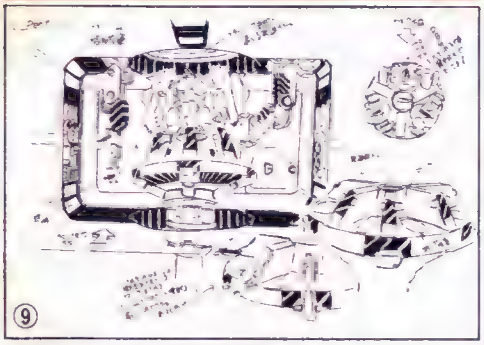


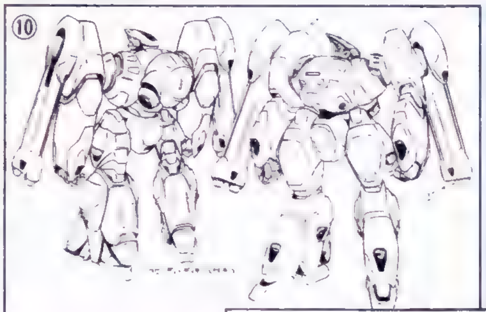


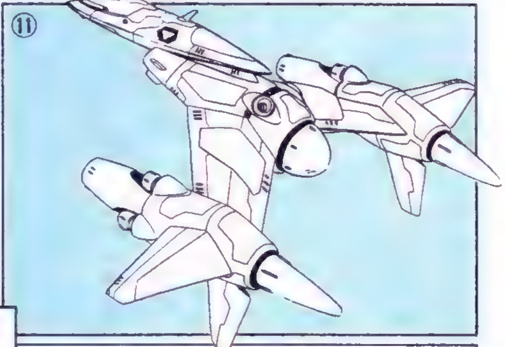


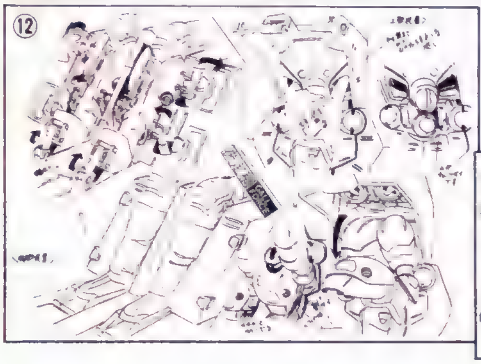


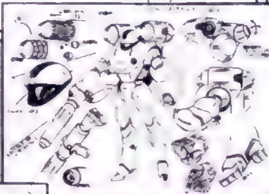


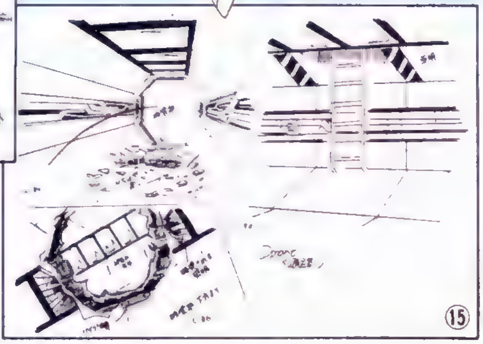


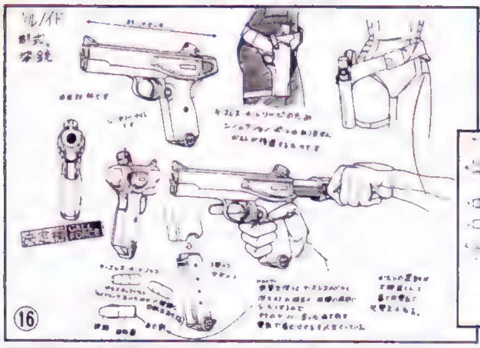


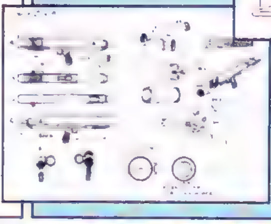


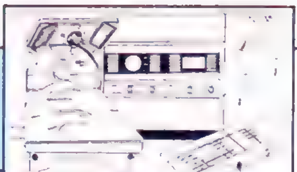


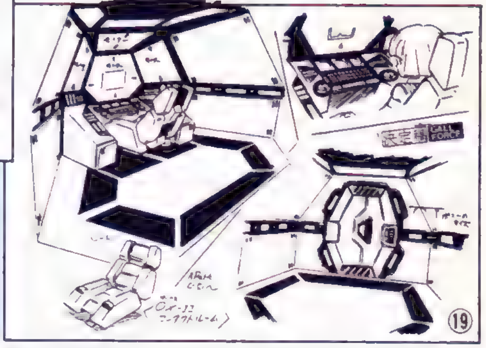


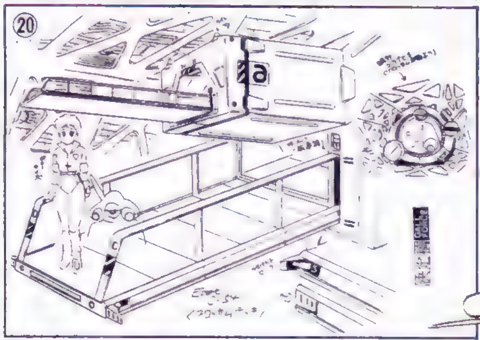




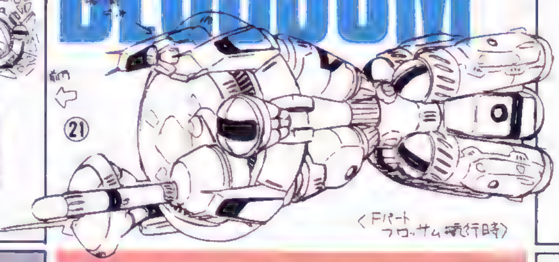


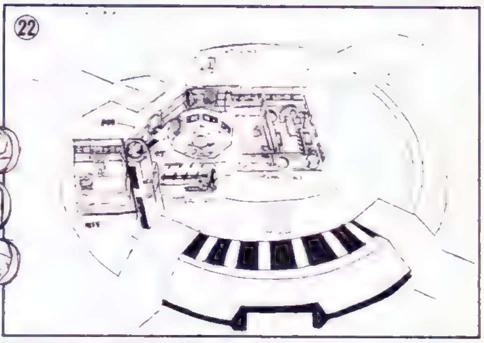


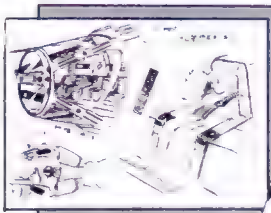


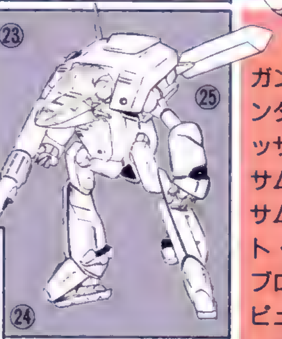


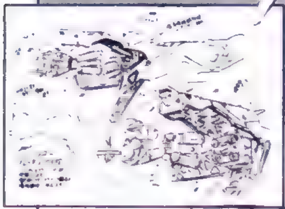
BLOSSOM

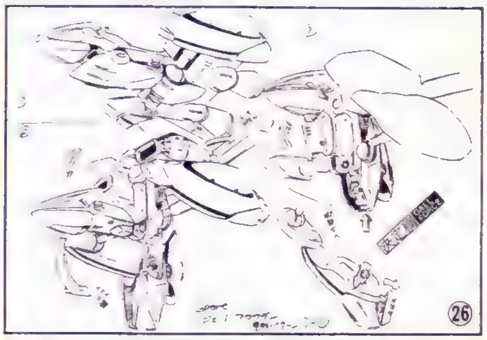


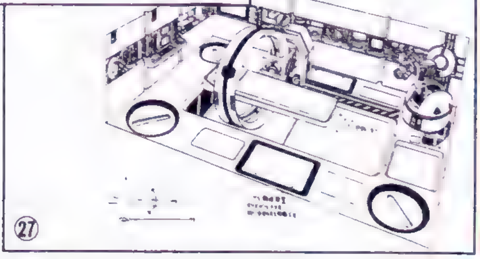


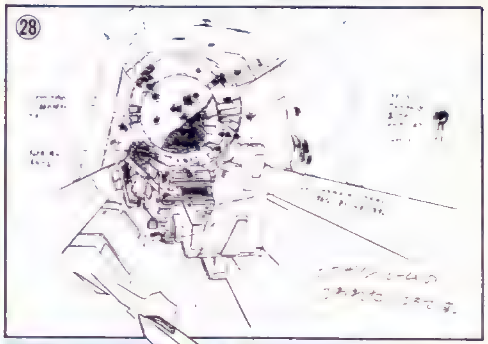






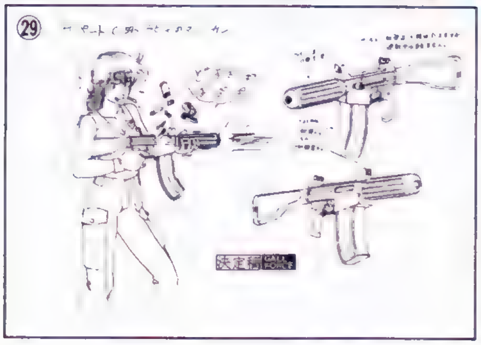


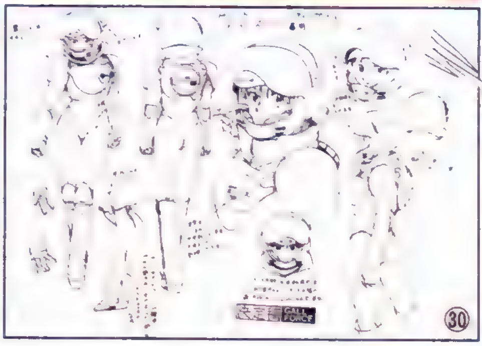


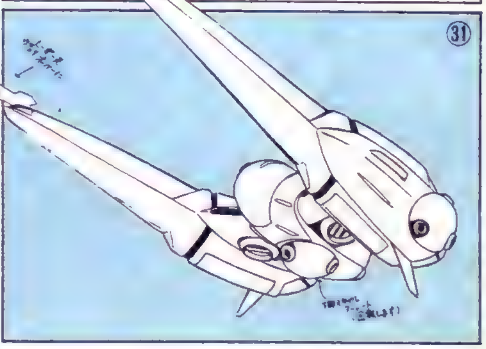


⑯ソルノイド軍の制式拳銃　⑰プラズマガン　⑱医療室（メディカル・ルーム）　⑲コンピュータ"OX-11"コンタクト・ルーム　⑳緊急降下用ベースブロッサムの格納庫　㉑緊急降下用ベースブロッサム　㉒内部図　㉓緊急降下用ベースブロッサムの発艦用ベイ　㉔航行用艦橋（デッキ）　㉕ジェット・ブロウガン（機動体形）　㉖ジェット・ブロウガンの変形説明図　㉗医療室（メディカル・ルーム）　㉘コンピュータ"エグザノン"コンタクト・ルーム　㉙マシンガン　㉚アーマー・スーツ　㉛ウォー・クラフトブレイカー

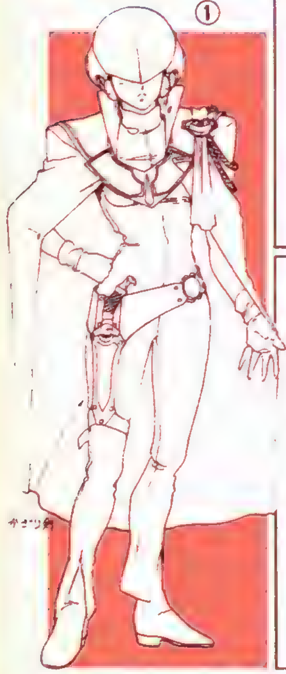
とは光速航行時に乗員にかかる重圧（G）を軽減する為に光速航行用機関（エンジン）と連動して進行方向と逆方向の重圧（G）をかける装置である。緊急降下用ベースブロッサム（B級（クラス）降下用ベースD-1型（タイプ））は、通常は巡恒艦スター・リーフの一部として機能しているが、緊急時に限りスター・リーフの艦首を爆破、解放して脱出する。

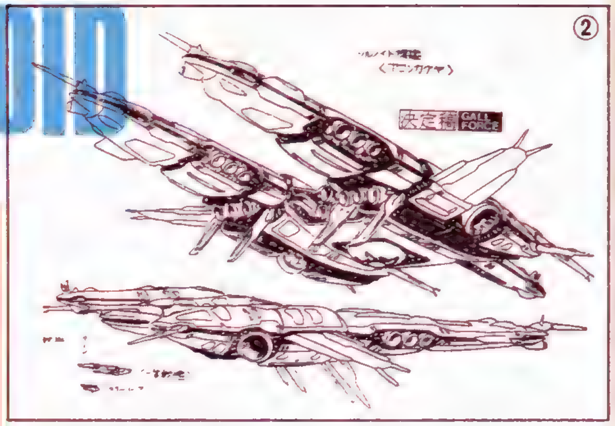


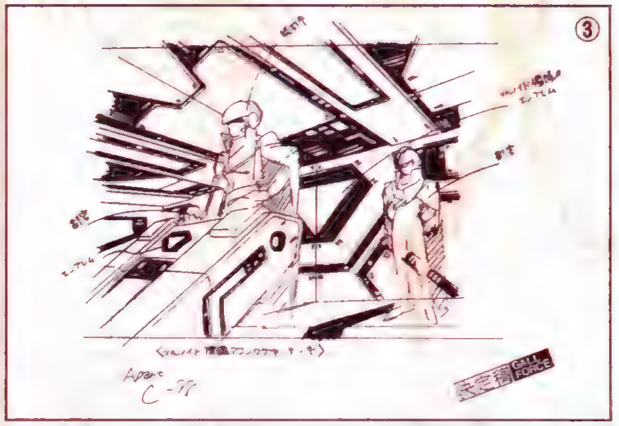


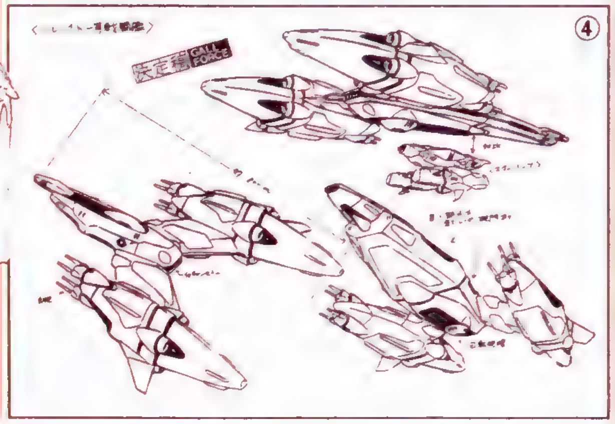


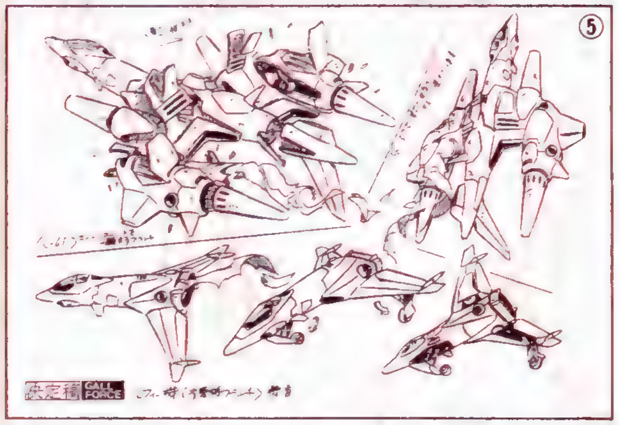
SOLNOID

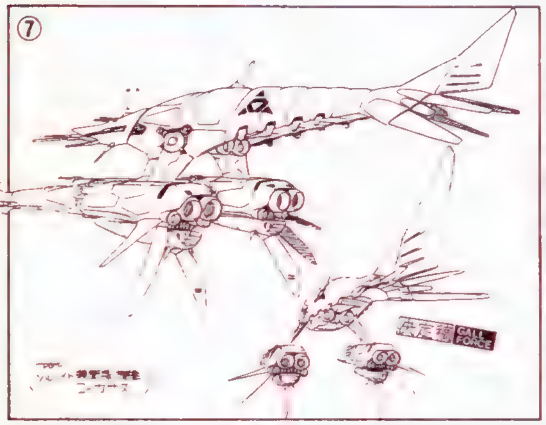


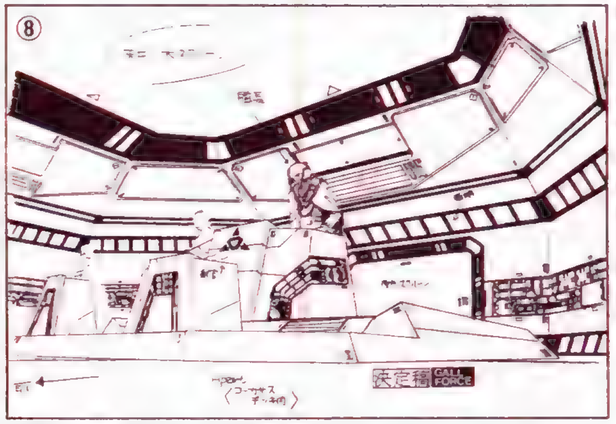






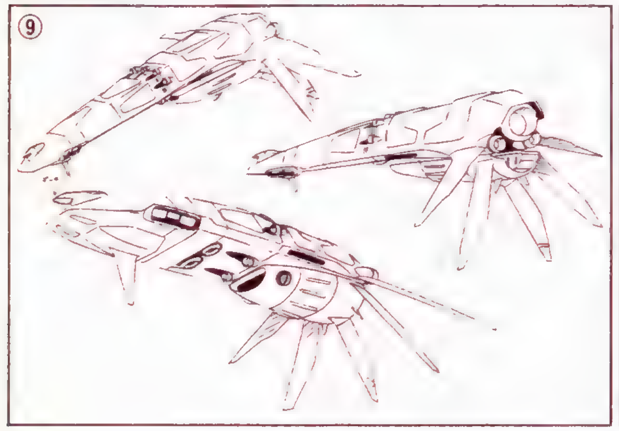


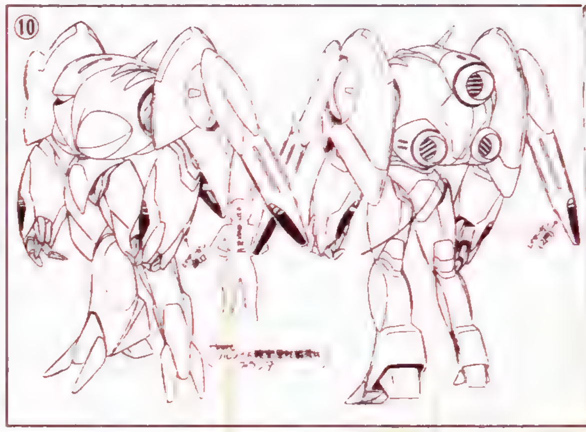


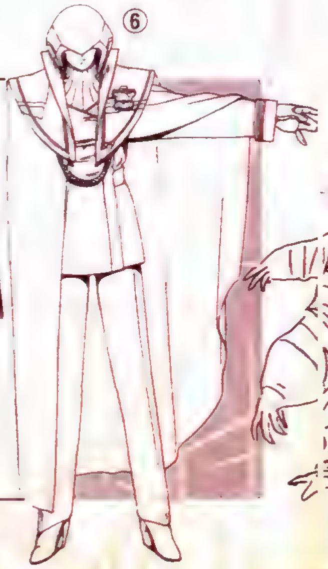


■ソルノイド艦隊
①艦隊総司令官　②旗艦アコンカグヤ　③旗艦アコンカグヤの第一艦橋（メイン・デッキ）　④一等戦闘艦　⑤アタッカーズ専用戦闘機ブランチ（ルフィー機）

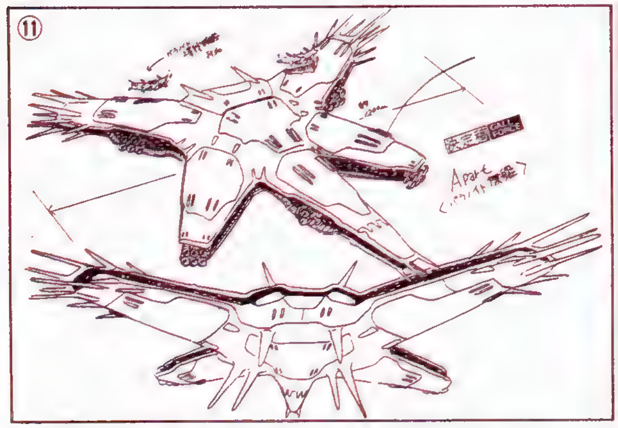
■ソルノイド親衛艦隊
⑥親衛艦隊々長（コマンダー・ドール）　⑦旗艦コーカサス　⑧旗艦コーカサスの第一艦橋（メイン・デッキ）　⑨親衛戦闘艦　⑩戦闘機兵ブランダー

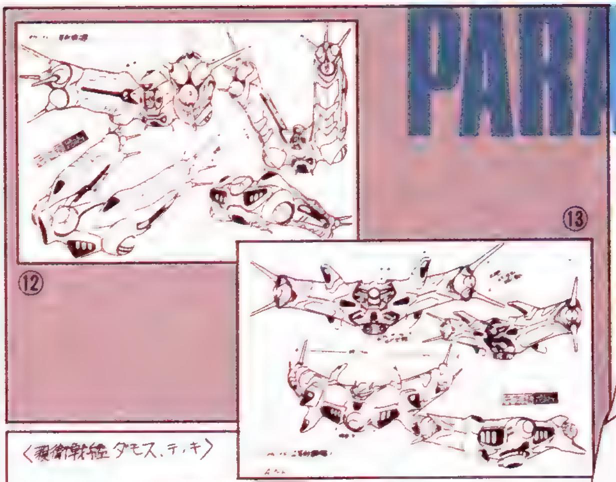


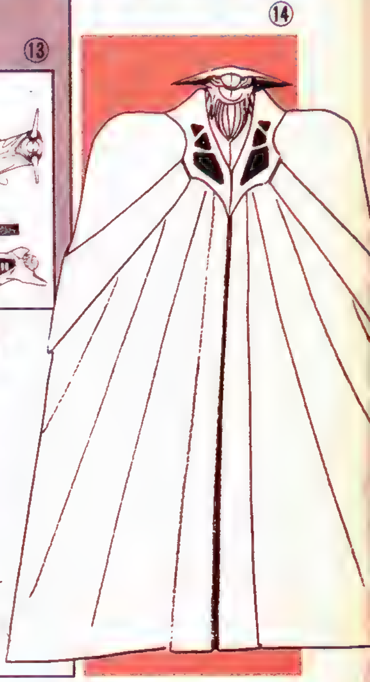


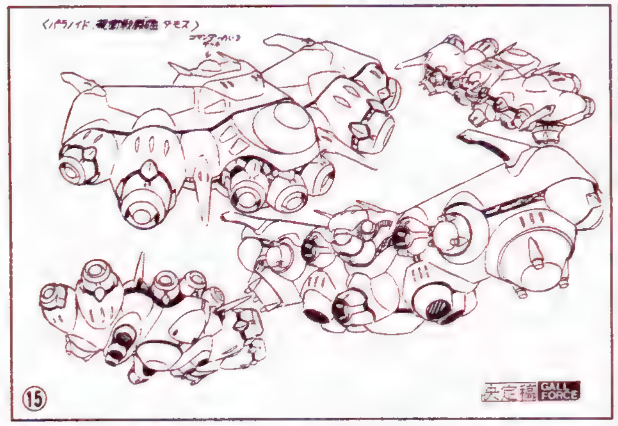


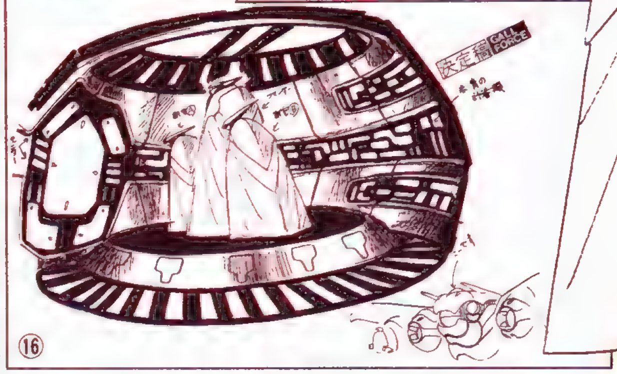
PARANOID





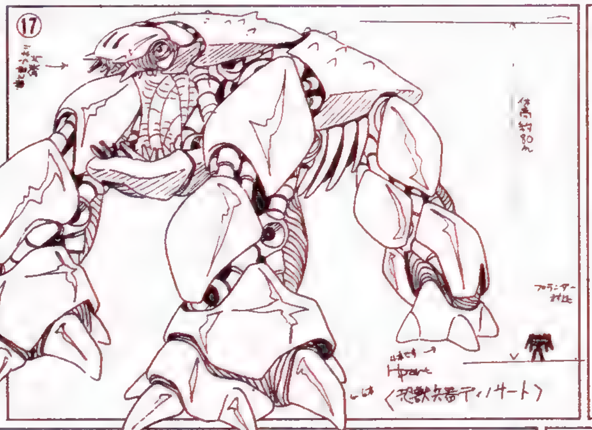


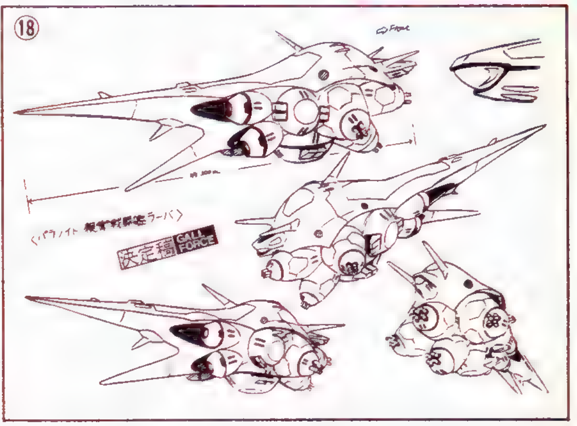


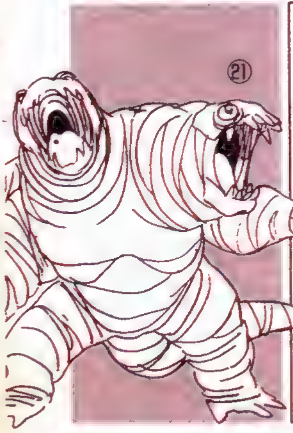


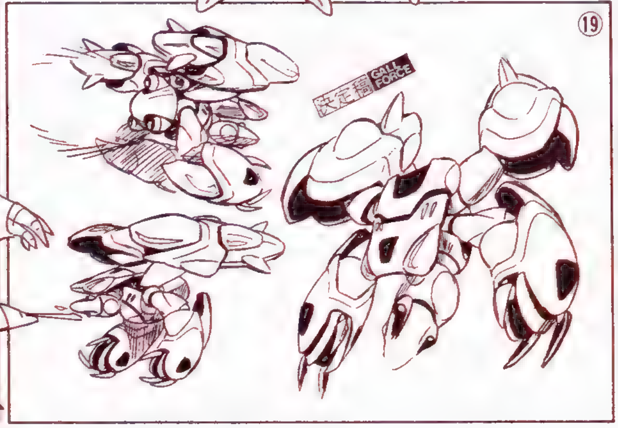
■パラノイド艦隊
⑪旗艦ロォング　⑫一等戦闘艦
⑬二等戦闘艦

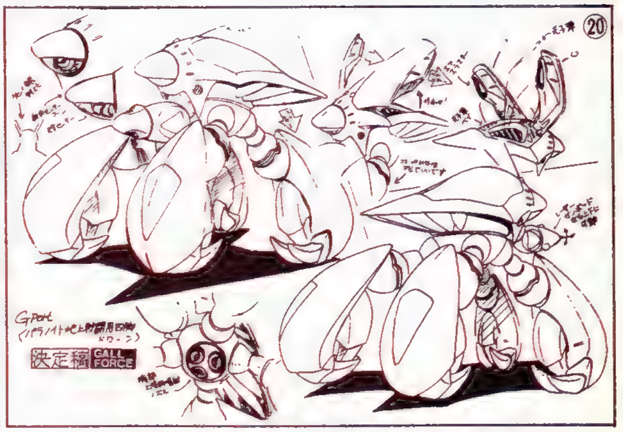
■パラノイド親衛艦隊
⑭親衛艦隊々長（コマンダー・ドーン）　⑮旗艦ダモス　⑯旗艦ダモスの第一艦橋（メイン・デッキ）　⑰恐獣兵器ディノサート　⑱親衛戦闘艦ラーバ　⑲戦闘メカドローン　⑳地上用戦闘メカフォーレッグ・ドローン　㉑モンスター"M"

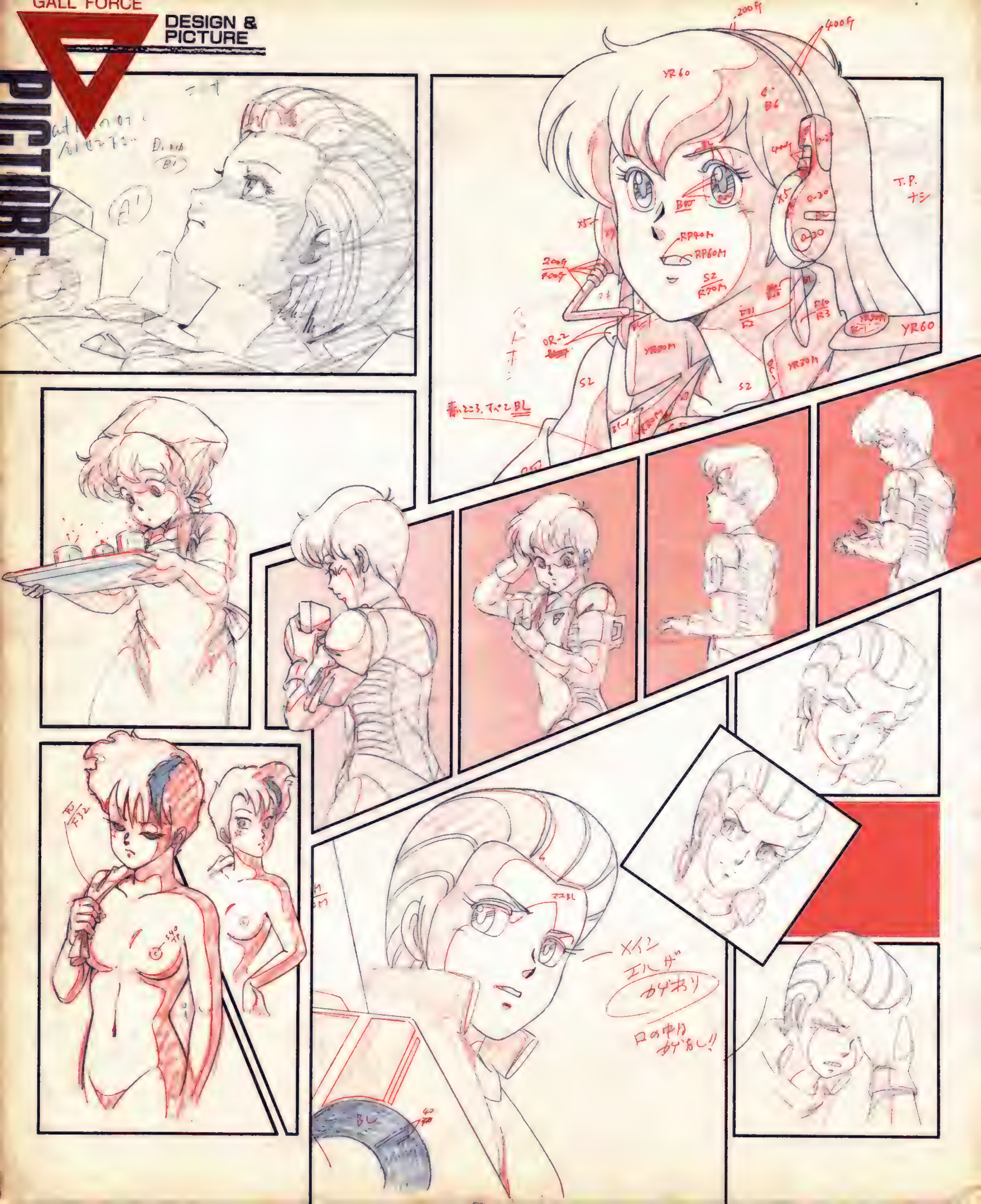




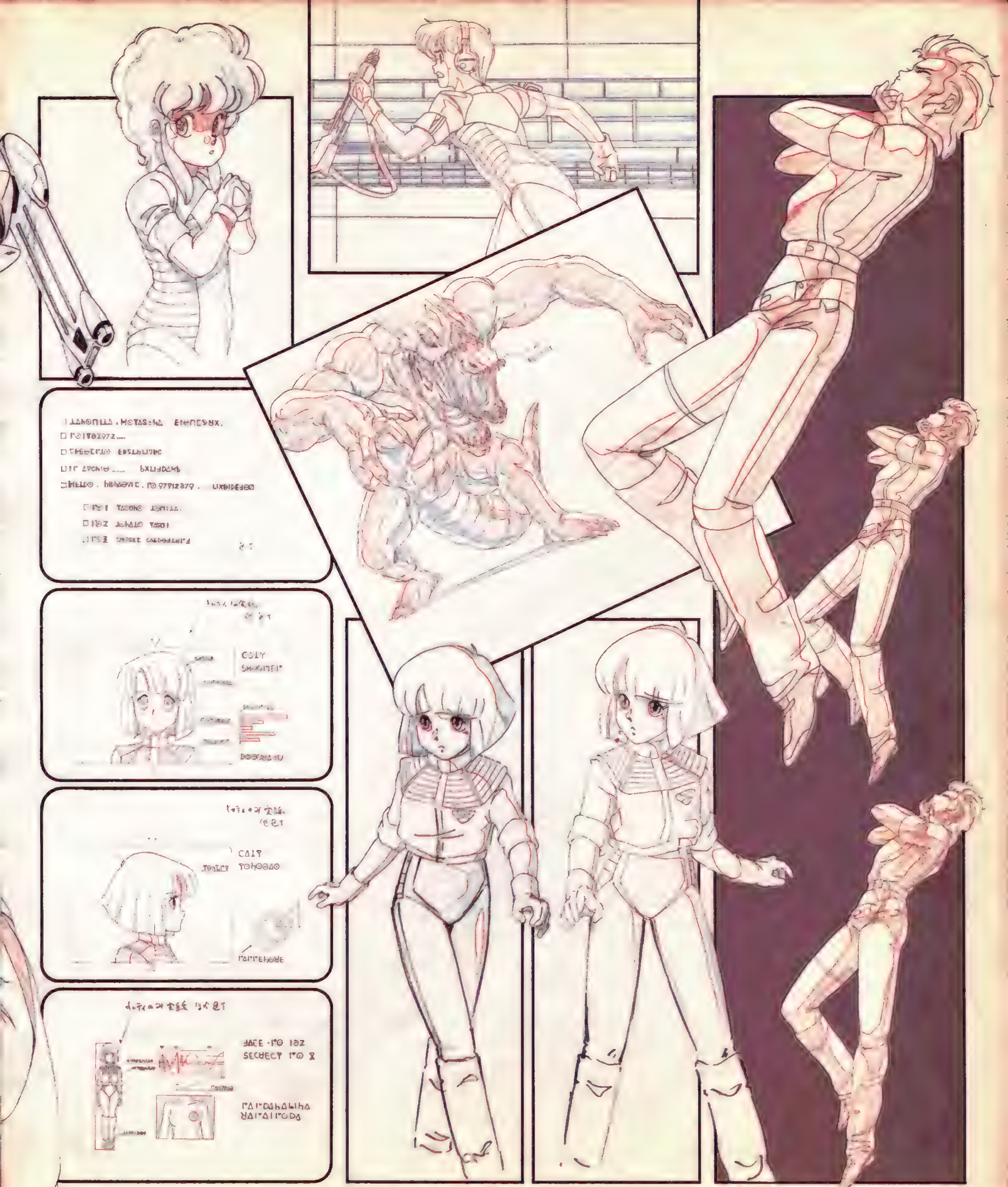




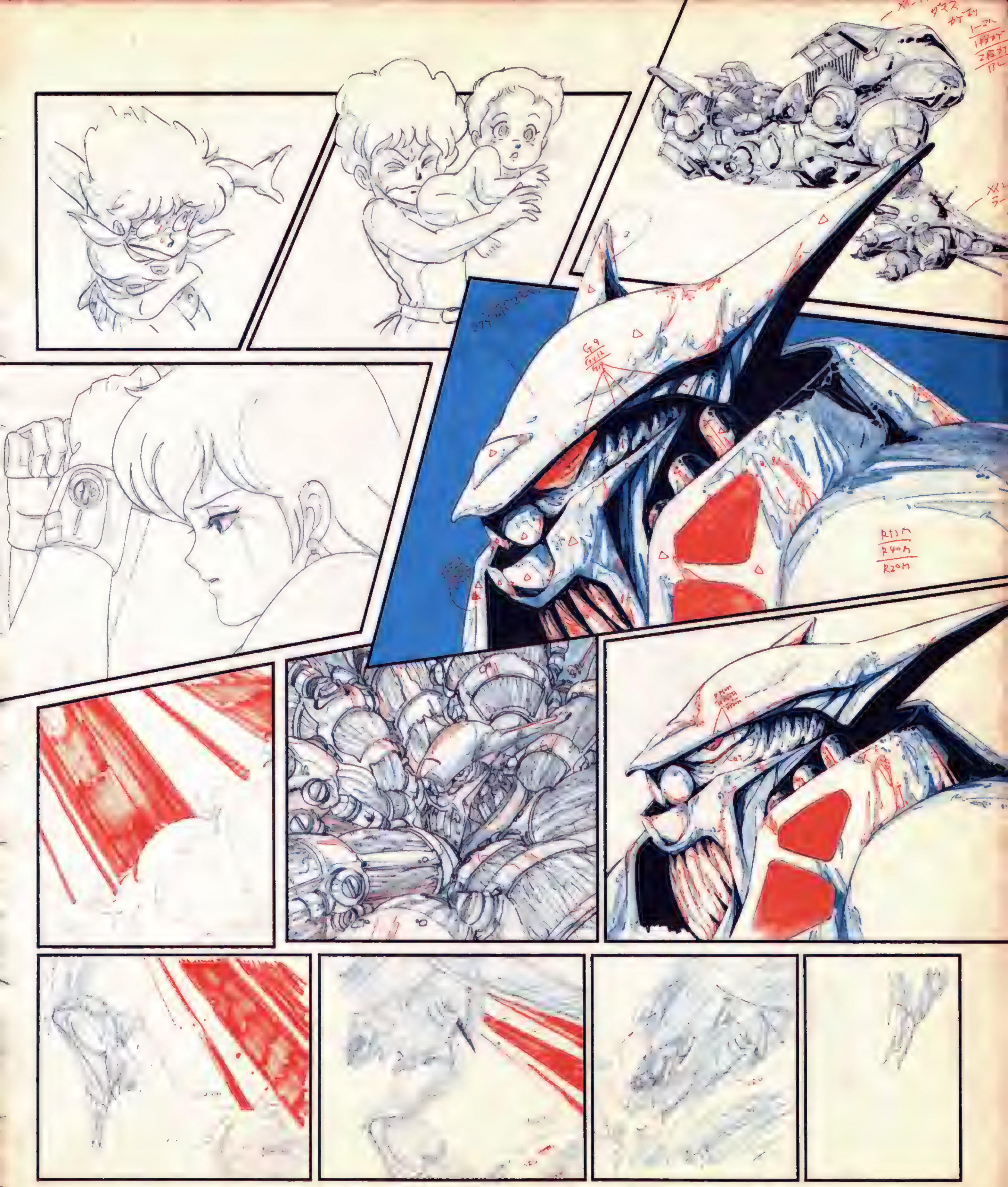



200枚
400枚
YR60
B6
T.P.
ナシ
X5
RP40M
RP60M
200枚
400枚
S2
R70M
OR-2
YR80M
YR70M
YR60
S2
赤いところ、すべてBL
A'
B'
メイン
エルザ
カゲあり
口の中も
カゲなし!!
BL

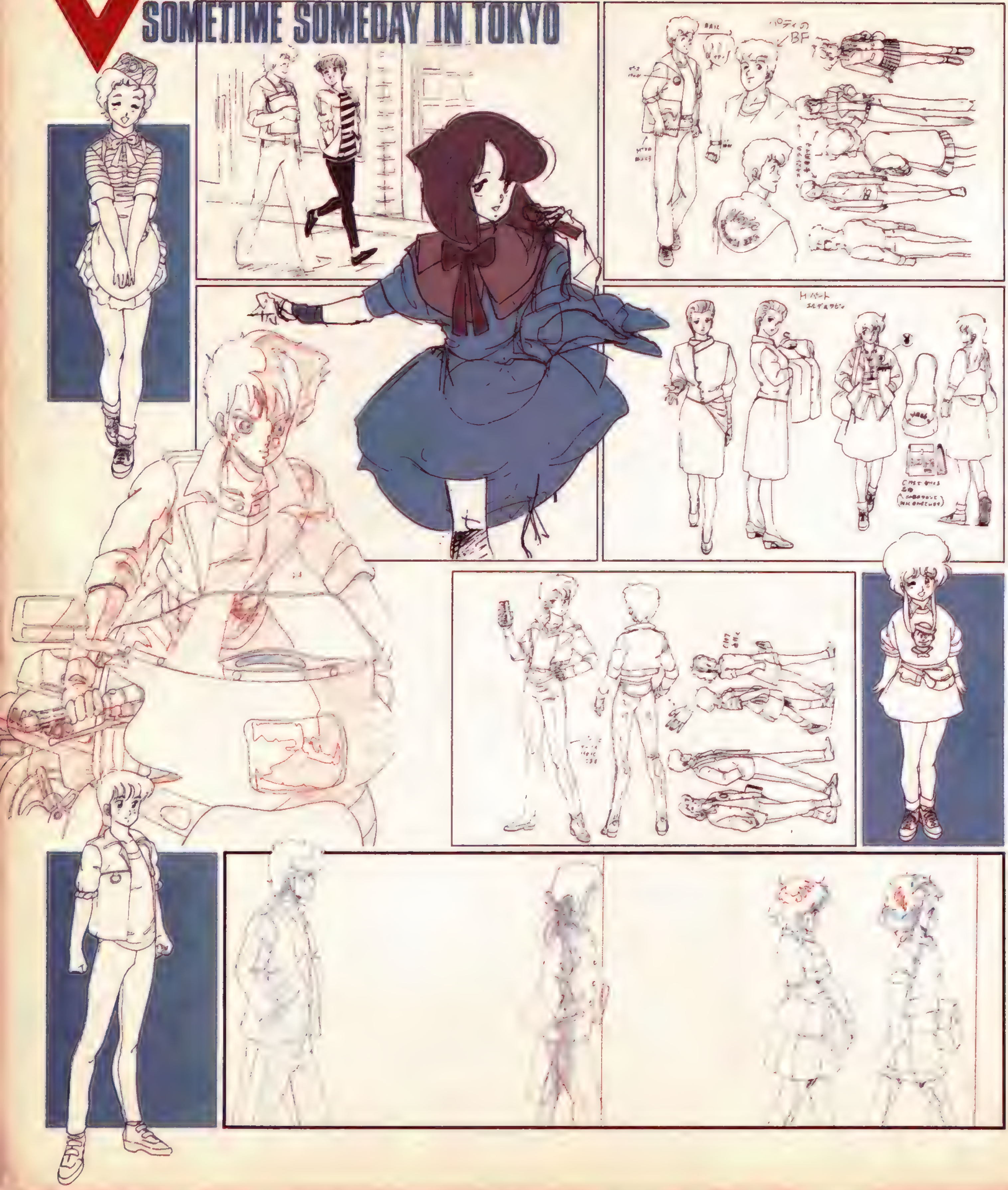
PICTURE



PICTURE
⑫
ロリップ/(顔のみ)
⑰


ダヌス
トーラル
R15m
R40m
R20m
G9

SOMETIME SOMEDAY IN TOKYO



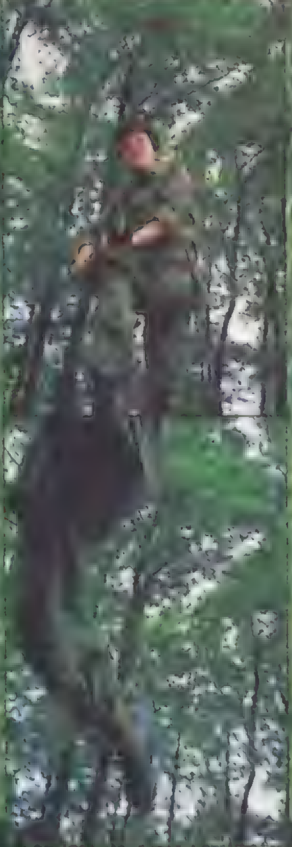
SEMINAR

柿沼秀樹

6月某日の大泉学園駅。午前8時、本誌編集部の撮影班集合。柿沼氏の都合により延び延びにされ続けてきたサバイバル・ゲーム・ロケを本日こそ敢行するのだ！——という意気込みはある。あるのだが、しかし。待てど暮らせどカメラマンか来ない。編集2人は車の運転かできない。車が無いとロケ地へ行けない。何よりカメラマンがいないと撮影かできない!! ただあせっていたところ、40分遅れてカメラマン登場。ああよかった…。

午前9時、吉祥寺はアートミックへ本日の主役・柿沼氏を迎えに行く。徹夜明けという柿沼氏、カメラマン兼運転手、編集2人を乗せて車は一路、荒川土手の秋ヶ瀬公園へ。

車の中で柿沼氏が迷彩服に着替える間にスタッフは場所選び。着替えか終わり、エア・ソフトガンM−16を取り出して点検していたところへ通りかかったのは、なんとパトロール中のパトカーであった。警察官2人にあせりながらも"アニメの本の特集記事"である

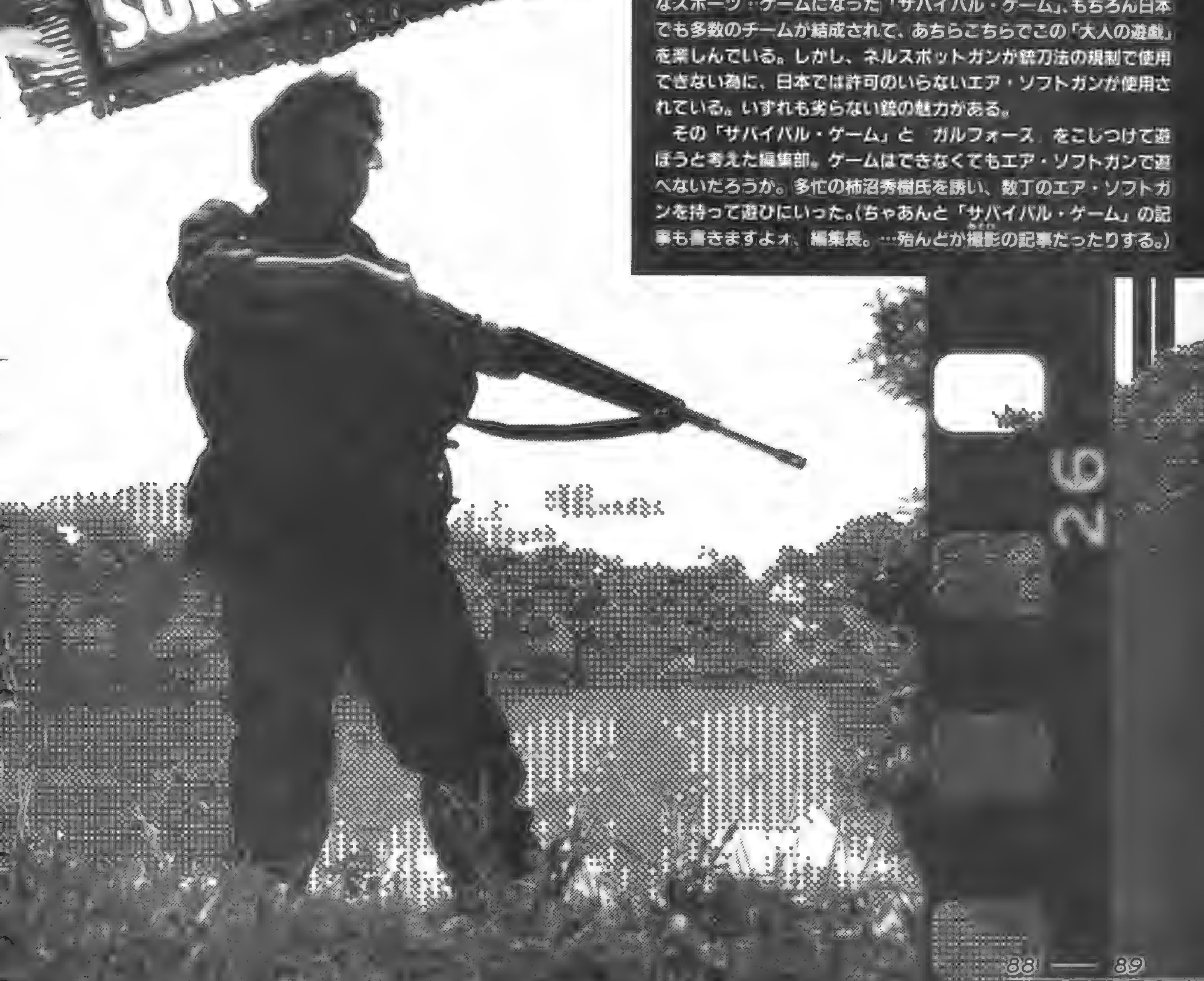


COMBAT!!

SURVIVAL GAME MANUAL

「サバイバル・ゲーム」だ。米でネルスポットガン（牛に識別の印を付ける為のペイントガン）で遊んでいたのが、あまりに面白くて世界的に流行した“大人の遊戯”だ。誕生からたった数年でリッパなスポーツ・ゲームになった「サバイバル・ゲーム」、もちろん日本でも多数のチームが結成されて、あちらこちらでこの「大人の遊戯」を楽しんでいる。しかし、ネルスポットガンが銃刀法の規制で使用できない為に、日本では許可のいらないエア・ソフトガンが使用されている。いずれも劣らない銃の魅力がある。

その「サバイバル・ゲーム」と「ガルフォース」をこじつけて遊ぼうと考えた編集部。ゲームはできなくてもエア・ソフトガンで遊べないだろうか。多忙の柿沼秀樹氏を誘い、数丁のエア・ソフトガンを持って遊びにいった。（ちゃあんと「サバイバル・ゲーム」の記事も書きますよォ、編集長。…殆んどが撮影の記事だったりする。）



走る。撃つ

COMBAT!!
SURVIVAL GAME MANUAL

ことを[illegible]する。写真を見ればおわかりかと思うが、迷彩服を着てサングラスをかけた柿沼氏はやたらかっこいいのだ。

撮影開始。迷彩服姿の柿沼氏は、スタッフに言われるままに雨あがりの地面にうつぶせになり、藪の中を歩いたり、鉄条網の間をくぐったり、寝転がるカメラマンの上を跳び越したり、土手から翔び下りたり、50mのダッシュを数回やるのであった。スタッフはたったひとりのモデルをいぢめるように次々とアイディアを考える。（没ったアイディア・木に登って飛び下りる、警察官を殴る、川に飛び込んで走る、などなど。）

撮影終了。徹夜あけの身体にムチ打ってロケを敢行し、疲れきった柿沼氏を待ち受けていたものは情け容赦のない車中インタビューであった。

その日、柿沼氏・カメラマン・編集2人に残されたものは、数本のフィルムとヤブ蚊に刺されたアトだけであった。

サバイバルゲームマニュアル

サバイバル・ゲーム・マナー

男は何歳になっても子供っぽいところが抜けないらしい。傍から見ている分には『いい年をして…』と思えるようなことでも、本人には生きがいであり“その気にさせるもの”なのだ。そんな“その気にさせるもの”の中でも、異常なノリで楽しませてくれるのが“サバイバル・ゲーム”だ。もともとはアメリカで流行った“大人の戦争ごっこ”で、ネルスポットガンと呼ばれるペイント弾を発射するガス・ガンを使って撃ち合うゲームなのだ。迷彩服に身を固めてガス・ガンを片手に森や林を駆け回る。やっている本人は真剣そのもので、まさに生死を賭けているつもりと言って過言でない。

日本で流行しているサバイバル・ゲームは、6㎜BB弾を発射するエア・ソフトガンを使用する。このBB弾は硬質プラスチックやゴムなどでできているので、露出した肌の部分に当たるとハッキリと言ってかなり痛い。（特にここ1年ほどの間でエア・ソフトガンの性能アップはかなりのもので、中には実弾の発射に耐えるものまで出た為に、警察から規制が出ている。）その為にゴーグルは必ず着用、肌の露出部分はできるだけ少なくする。しかし、装備をしっかりしてルールを守れば決して危険なスポーツではない。スリルあるコンバットを楽しむには、それなりの準備は必要なのだ。それではゲームの進行方法について注意点を見てみよう。ゲームをする上で最も大切なことは“とにかく安全にゲームを楽しむ”ということだ。その為にまず、①責任者を決める、②場所の設定はしっかりと行なう、③ゴーグルは必ず着用する。以上の点を必ず実行する。特に②は大切。エア・ソフトガンの威力はかなりのもので、通行人などに当たったらケガをすることは必至だ。その為に街中や公園などでやるのは当然ながらダメである。理想から言うならば私有地の林などを所有者の許可を得てやるのがいちばん良いが、それ以外は河原などで人の来ない早朝にゲームをやろう。もちろんエリアに一般の人が入って来たら即、ゲームは中止しなければならない。③についても目の事故がサバイバル・ゲームの大きな問題点であることは言うまでもない。自分の目は自分で守る、ゴーグルの未着用は一生をダメにする。

サバイバル・ゲーム・ルール

エア・ソフトガンで使用するBB弾は当たっても

跡がつくわけでないので、当たった、当たらないのトラブルが起き易い。そうなるとゲームそのものが成り立たなくなるので、当たったら正直に「ヒット」と宣言したい。これは例え靴の先でも同じ。そして弾に当たったプレイヤーは、ゲームエリアの外にあらかじめ設けられたセフティーゾーン（言うなれば死体置場）に行く。この場合に死者(!?)は白旗をかかげたり、両手を上げたりして戦線から離れたことを明確にしないと、セフティーゾーンに辿り着く前にまた撃たれたりするので必ず実行しよう。なお、銃に弾が当たった場合、同じようにアウトになるルールと、その銃だけが使えなくなり、サイドアームとして持っているハンドガンで戦闘を続行できるルールの2通りがあるので、事前に決めるようにする。

■チーム対抗戦■

サバイバル・ゲームの中で、最も一般的なゲーム・ルールがこの“チーム対抗戦”。まず、ふたつのチームに分かれてそれぞれがチームの陣地を設置するところからゲームはスタートする。陣地の内には旗や③チームカラーのマーカー、ホイッスルなどを置いておき、それを取って自分の陣地へ持ち帰るか、ホイッスルを鳴らしたチームが勝ちというわけ。地形や相手のチームの行動を読んで、作戦を考える。防備を固めるか、攻撃に出るか。かなり知的に楽しめる。1チームの人数はだいたい10人くらいまでがちょうど良く、それ以上になってしまう場合は、思い切って3チームに分けてしまう。その上で、エリアの広さやチームの戦力などを考慮して3つどもえの戦いにするか、或いはトーナメント戦にするかを決める。またチームメンバーの組み合わせはできるだけ同等に近い方が白熱化して面白いだろう。経験度や装備などを考慮した上で組み分けしよう。

■バトルロイヤル■

人数が4〜5人くらいしか集まらない！　こういう時は“バトルロイヤル”が最適だ。要するに自分以外のプレイヤーは全て敵と考えればいい。相手を見つけたら片っ端からやっつけていくのだ。そして最後まで生き残った者が勝利者となるわけ。腕を磨くのに絶好の場だ。このゲーム・ルールでやる場合は注意点がふたつある。まず第1に、積極的に攻勢に出るということ。人数が減るまでどこかに隠れているなんていうのはダメ。第2に時間の制限をつけること。人数が減ってくると、敵を見つけられなかったり、睨み合いになったりしてなかなかと終わらないという場合もでてくる。どこかで時間の制限をつけるようにしよう。

■フォックス・ハンティング■

いつも“殺るか、殺られるか!?”では神経がもたない。そこでこのようなルールもあるので紹介しよう。この“フォックス・ハンティング”つまりキツネ狩りはひとりがキツネになり残った全員でそのキツネを追い駆けるというゲーム。キツネはジャンケン、アミダその他の公平な手段で順番を決め、全員がやるのだ。キツネはエリアを逃げまくり、とにかく撃たれないようにする。もちろん逃げているばかりが能でない。逆に追手を撃っても良く、その場合はキツネの得点に加算される。そしてキツネが撃たれた時点でゲームが終了して、逃げ延びた時間が得点になる。

■チエイスルール■

このゲームは変則ルールと言っても、基本はチーム対抗戦と同じ。違う点は各チームリーダーが旗などのシンボルを持ち歩き、それを奪い合うというところだ。このルールは各チームの作戦が大きくモノをいう。リーダーを後方にやって全員で防備するか、それとも単独で大きく移動させるか、かなり頭脳を使うゲームだ。

そして、サバイバル・ゲームはスプラッシュ・ゲームになる！

エア・ソフトガンでのサバイバル・ゲームは確かに面白い。しかし、先に言ったようにBB弾はマーキングが付かない為に当たった、当たらないのトラブルが起き易い。また、プラスチック製の弾で撃ち合うのだから、やはりケガ人が出てしまったりもする。そして何より本場であるアメリカのやり方と違う！というわけで、日本でもようやくペイント弾を使用できる④エア・ガンが登場した。このペイント弾の直径は9㎜。BB弾より少し大きめのカプセルで、この中に赤い染料が詰っている。この弾は当たるとコナゴナに砕けてしまうので、ケガをする心配もないし、マーキングによって当たったことが確認できてまさに一石二鳥。また、スプラッシュ・ゲームの統括組織NSL（日本スプラッシュゲーム連盟）も発足してゲーム専用のヘルメットやプロテクター、ウエアなども開発中である。⑤ゲームエリアも各地に続々とオープンしている。ゲームエリアのNSL公認店では専用銃、ヘルメットなどのレンタルもしてくれるので、サバイバル・ゲームをさらにステップアップして楽しみたいという人は、ぜひ連絡してみて欲しい。

①エア・[illegible]

[illegible]ソフトガンは、エア・ポンプの力で軟質プラスチックやゴムなどでできた直径6㎜の丸い弾（BB弾と呼ぶ）を飛ばすトイガンだ。装弾方式はケースレス[illegible]を使わない装弾方式[illegible]方式とカートリッジ（薬莢を使った装弾方式）方式に大別される。サバイバル・ゲームではもちろんケー[illegible]の方が有利。

②セフティーゴーグル

ゴーグルは必ずサバイバル・ゲーム用のものを使いたい。各メーカーから多くの種類が発売されているので、自分の顔に合ったものを選ぶこと。水中メガネやスキーのゴーグルなどは、レンズが割れる危険があるので絶対に避けるように。なお万全を期したいのならフェイスマスクやフェイスプロテクターもつけよう。これも各社から発売されている

③カラーマーカー

チームに分かれて対戦する場合に敵と味方の区別がつけ易いように、チームごとに色を決めて両腕にその色のカラーマーカーを巻くようにする。味方に撃たれて死ぬなんて実にしょうもない。ちなみに死人は白いマーカー。

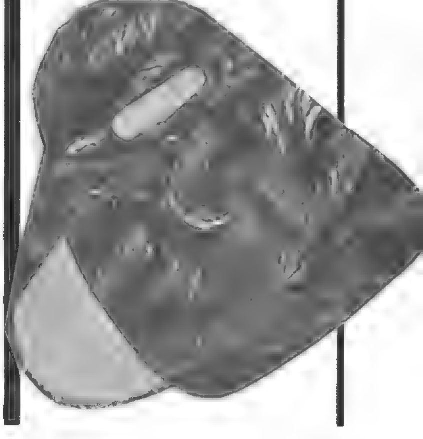
④スプラッシュ・ゲームの専用銃

現在、発売されているスプラッシュ・ゲームの専用銃は「スーパー9」(29,000円)「スーパー9ダブルパンプモデル」(44,000円)。なお今秋には「ミニスターリング」(予価25,000円)「M60機関銃」(予価90,000円)などが発売する予定。これはまだ序ノ口で、今後もさらに増える気配だ。

⑤NSL公認店

スプラッシュ・ゲーム用品を取り扱うNSL公認店は次の通り。キャプテンファントム(0[illegible]-251-2534)、ウッドランド(03-980-7125)、アンクル(0465-23-2444)、チャンピオン(082-237-1873)、スワット(092-714-5788)

▼協力店一覧▼東京ファントム　渋谷店(03-462-0328)⇨ジャングルブーツ(¥6,000)ウッドランドパンツ(¥5,000) ウッドランドTシャツ(¥1,500)ウッドランドジャケット(¥4,800)ウッドランドMCキャップ(¥1,500)プラスチックヘルメット(¥2,000)ヘルメットアミ(¥5,000)プラスチック手榴弾(¥5,000)H型サスペンダー(¥1,500)ピストルベルト(¥1,800)バンダナ(¥600)▼ウッドランド(03-980-7125)⇨セフティーゴーグル(¥980) フェイスプロテクター(¥850, タイガーストライプフェイスマスク(¥2,000)



▼[illegible]合と銃のみが使用不可能になる場合がある。後者の場合や、銃が故障した場合でも戦闘することはできる。ナイフだ。敵の体を平手で軽く叩いて殺すのである

狙(ねら)う。

構(かま)える。

▼サバイバル・ゲームの問題は弾が[illegible]

撃(う)つ。

▼[illegible]

伏(ふ)せる。

▼サバイバル・ゲームの[illegible]迷彩服にジャングルスー[illegible]合う。ゲームとして楽し[illegible]

探る。

▼ゲームも、そして練習も影響も大切である。エアーソフトガンの調整や[illegible]を行なって、次のゲームに備える。気持ちの問題、練習、事前の準備には多くの時間があり、それが次の勝利、勝利へつながる

決める。

▼サバイバル・ゲームで使用する銃（エアーソフトガン）に要求される性能は、①発射弾数が多い②連射性が高い③コンパクトであること。この性能を満足させて、人気のある銃を挙げるとG3「マルゼン」、ミニ14「マルゼン」などがある。

逃げる。

COMBAT!
SURVIVAL GAME MANUAL

走る。

▼撮影で使用した銃 エアーソフトガンは左から M16A1（コクサイ）、ベレッタM92・SBF（マル[illegible] [illegible]

STAR FRONT GALL FORCE

「ガルフォース・エターナルストーリー」は月刊模型雑誌「モデルグラフックス」（大日本絵画・刊）に1985年3月号から86年8月号まで好評連載（全18回）された「スターフロント・ガルフォース」を原作としたオリジナルビデオアニメーションである。"3Dフォトコミックス"として人気を博したこの作品を安易な原作の紹介でなく、「ガルフォース」の別世界、もうひとつの世界として構成してみた。

（協力・アートボックス）

友軍艦隊の到着まで衛星カオスを防備する。

宇宙に存在する二大種族、「ソルノイド」と「パラノイド」は絶え無く生存の為に闘争を続けていた。

"ジェネクローブ"と称される両種族の科学技術の結合により惑星単位の生命の活性化技術を完成させた両種族は、しばしば協力してテリトリーとすべき惑星を復活、蘇生、或いは新造、開拓した。しかし、両種族の闘争は絶え無く、その惑星の所有権を巡って闘争が続いた。

第9星系、惑星ティラーの衛星カオスもこのジェネクローブ、第15惑星活性化計画で緑に満ちた星になり、所有権を巡って両種族の干渉が始まった。交渉が成立しないままに両種族は艦隊を衛星カオスへ遠征させた。遠征、光速航行するソルノイド艦隊は同軌軸上航行のパラノイド艦隊の任意攻撃を受ける。その直撃で軽巡恒艦スター・リーフは異常加速流波に呑まれて光速圏から離脱してしまった。動力統制系統に80%の損傷を受けながらも衛星カオスに到着したが、光速航行中の事故で両艦隊より16,800時間（約 700日）も早く到着してしまう。艦内にはヘルプロイドのToil－IIと生命維持カプセルに眠る3名の乗員が居た。スター・リーフの機能は到着寸前で停止して、コンピュータ"OX－11"の判断でToilと3名の乗員は緊急降下用ベースブロッサムで衛星カオスに降下した。

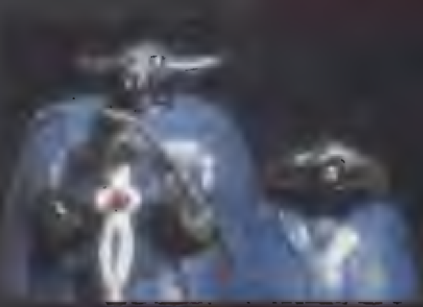
第15惑星活性化計画の成功により、人工の新天地になった衛星カオスで目覚めたラビィ、パティ、ラミィは、やがて来る敵軍艦隊、或いは友軍艦隊の到着までこの星を防備しなければならない。シールド・ジェネレーターを設置して防衛体制に入る。しかし、防衛体制も完璧でなく衛星カオスの半球は無防備、ブロッサムの超地平線レーダーも周回軌道上にサポーターが無い為に裏半球は探知ができない。現状でこの星を防備しなければならない。

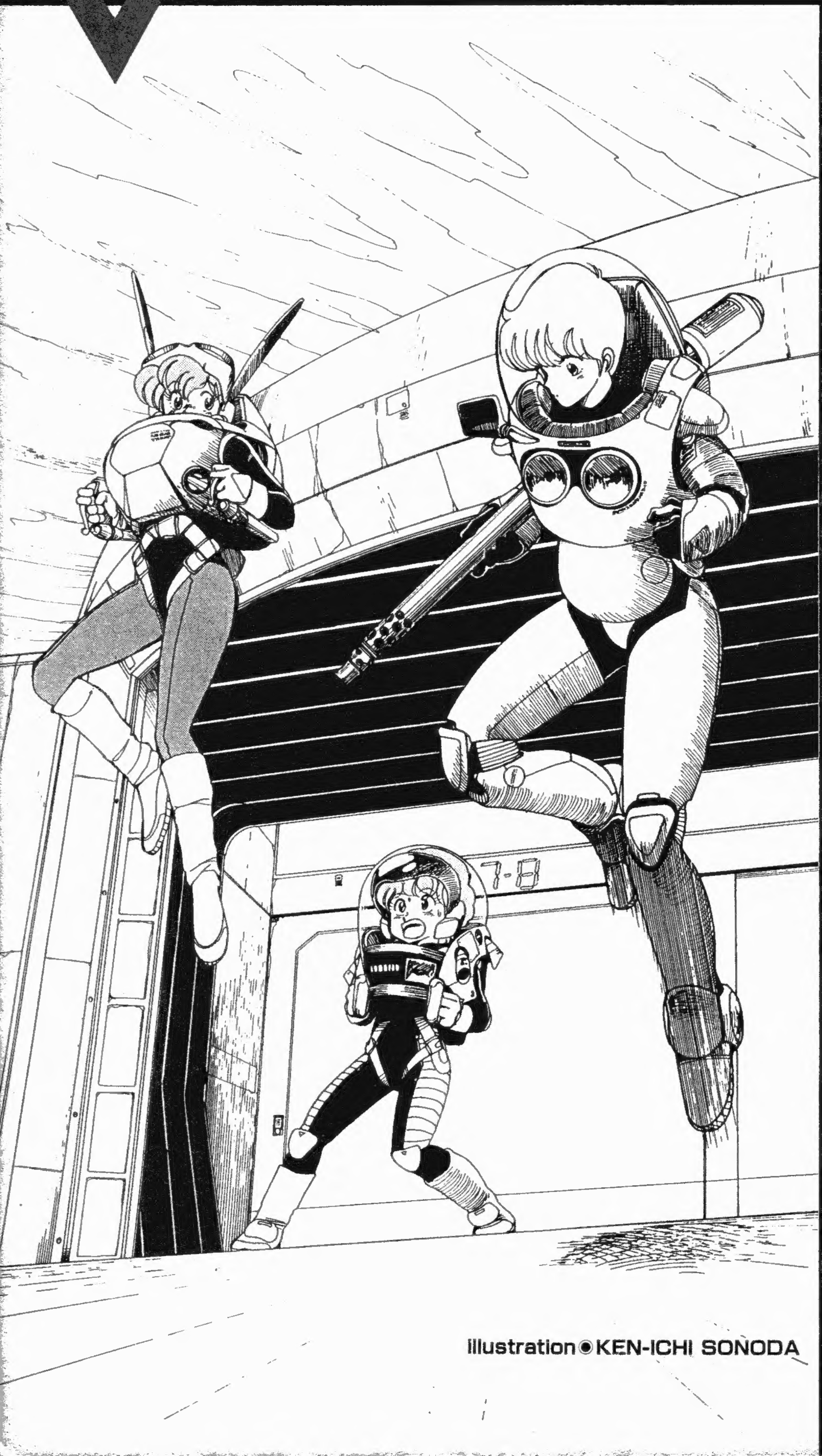
数日が過ぎた頃、予感の通りに敵軍艦隊の先発隊が第9星系に現れた。その先発隊の目的も艦隊の到着までに衛星カオスを自らの手中に収めることである。コマンダー・ドーンの率いる先発隊は防衛体制の死角を狙って、地上用戦闘メカイメイゴを投入させた。迫る敵影。ラビィ、パティ、ラミィはブロッサムに搭載する戦闘兵器で迎撃に出る。

STAR FRONT
GALL FORCE

[illegible]の攻撃から衛星カオスを[illegible]

ラビィ、パティ、ラミィは落下したスターリーブのコンテナから対艦機動兵器ブロンーDを回収する。日ごとに増える敵先発隊の機動兵器。安堵の瞬間も無く戦闘の日々が続く。遂に、友軍艦隊より先に敵軍艦隊が衛星カオスに到着して、次々と降下した。3名は最終防衛として埋もれる古来の惑星活性化装置を緊急発動させる。新天地を敵に渡すことはできない。3名は衛星カオスを元の死の星に変えようと試みる。大気成分が破壊されて、200度の火炎が樹を、大地を、大海を、敵軍艦隊を呑み込む。全てが無に化した。赤く燃える衛星カオスから脱出したポットの外窓に次期第16惑星活性化計画の惑星ティラーが見える。この新天地の攻防の為に再び戦火があがるであろう。ラビィ、パティ、ラミィを乗せたカプセルは大気圏、そして重力圏を脱出した。宇宙を漂うポットが遅れて衛星カオスに到着した友軍（ソルノイド）残存艦隊に回収される。静寂な一時（ひととき）が過ぎて、新たなる闘争が始まる。





illustration●KEN-ICHI SONODA

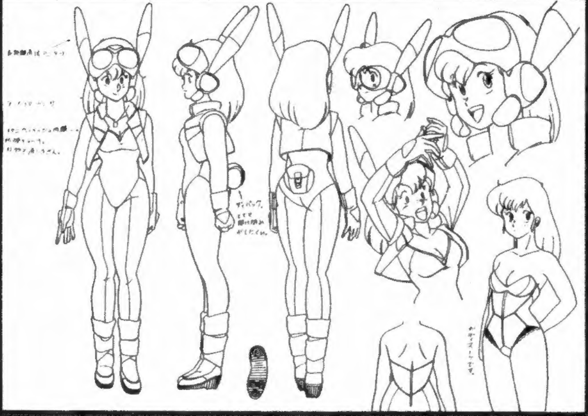
『スターフロント・ガルフォース』は3Dフォトコミックスで構成されている。1/8スケールのディオラマに、ラビィ、パティ、ラミィのキャラクターはシリコンゴムの型からポリウレタン（合成樹脂）で造ったフィギュア、メカニックはバキュームフォーム（真空成形）で造ったり、市販の模型の部品でスクラッチして造ったガレージキットを組み合わせる。そして、物語の各場面のディオラマと、その後方に設置したスクリーンに映写機で映写した背景を多重露光で撮影する。このリア・プロジェクションという撮影方法で『ガルフォース』の世界をリアリティに描くことができる。これが従来に無い3Dフォトコミックスである。

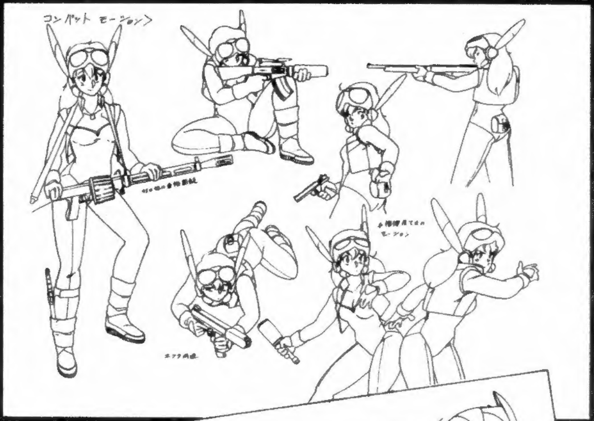
『スターフロント・ガルフォース』の原案作品は宇宙戦闘機乗りの物語、『スタースコードロン・461』（原作／柿沼秀樹）というハードな作品（フォト・コミックス）であった。この作品が検討を重ねて、途中に『ねこミミ』（アートミックのオリジナル・フィギュア）のデザインをした園田健一氏が加わり、『ガルフォース』になった。メカニックのコンセプトとタイトル（スタースコードロン461=ガルフォース）が残った以外は殆んど変わってしまう。ラビィは『ねこミミ』に続く『うさミミ』がデザイン・ベースである。（キャラクター・ネームも『うさミミ』=ウサギ（ラビット）=ラビィである。ちなみにヒョウ（パンサー）=パティ、ヒツジ（ラム）=ラミィ、ライオン（エルザ(?)）=エルザ、オオカミ（ウルフ）=ルフィー、ウマ（ポニー）=ポニー、ネコ（キャット）=キャティになる。そして、「作品裏解説」を読むと面白い。）メカニックは表現（デザイン）の情報量が多い3Dの魅力を生かして、無骨なフォルム、複雑なディテールのデザインが意識されている。表現方法の差異でデザインが変わる好例であろう。（緊急降下用ベースブロッサムだけが「エターナルストーリー（アニメ）」と「スターフロント（3Dモデル）」にオーバーラップしている。）

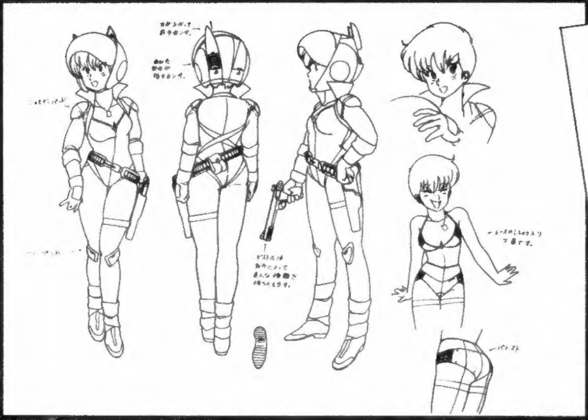
ガルフォース・フィギュア・リスト⇨ラーク（0422-22-9078）スターフロント・ラビィ／パティ／ラミィ（1/12各¥2000）▼エターナルストーリー・ラビィ／エルザ／ルフィー（1/8各¥3800）／パティ／ラミィ／ポニー／キャティ（1/8各¥3600）▼アニメイト・フィルム（03-987-4319）ディフォルメ・ラビィ（8cm ¥700）

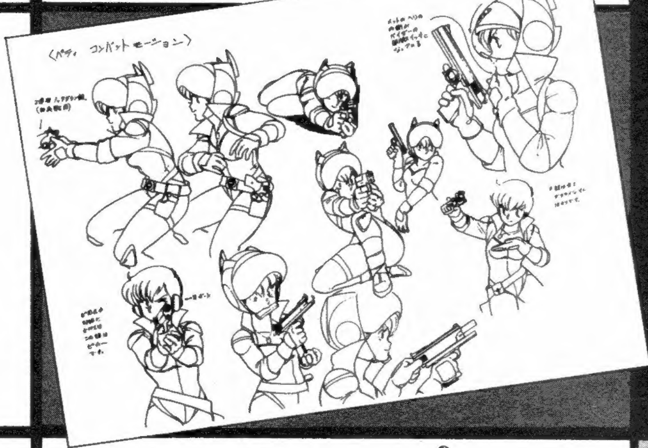
◀『スターフロント・ガルフォース』のデザイン。『エターナルストーリー』のデザインと比較すると面白い。園田氏はキャラクターの他に銃器類などの小物のデザイン、柿沼氏がデザインしたメカニックのクリーンアップもした。

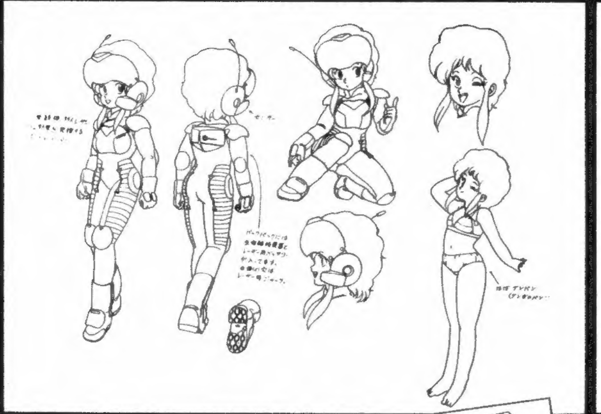
▼大人気を博したオリジナル・フィギュア、「ねこミミ」に続く「うさミミ」のデザイン。このデザインが「ガルフォース」という作品の方向性を決めた。コスチュームのコンセプトはもちろんばにいがある。

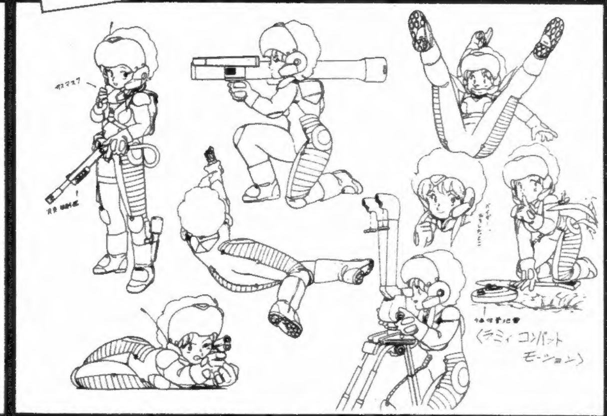


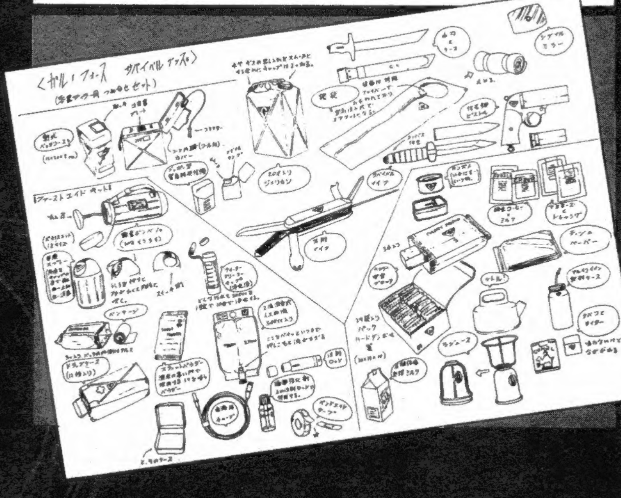

〈コンバット モーション〉

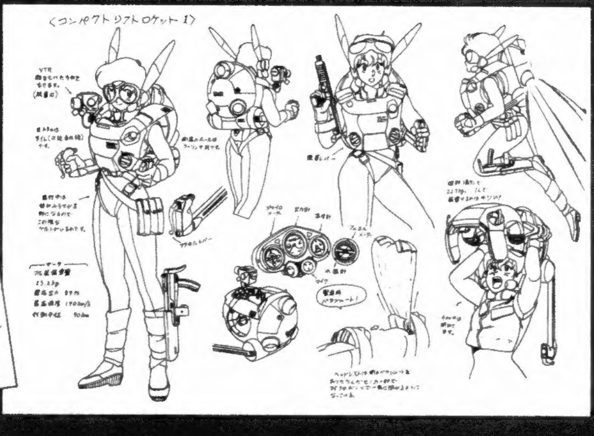


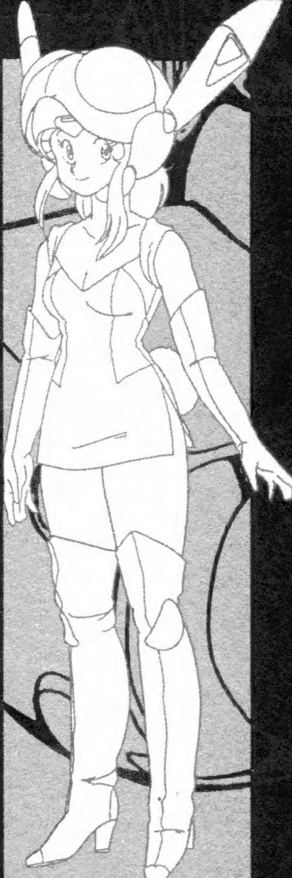

〈パティ コンバットモーション〉




〈ラミィ コンバット モーション〉


〈ガル・フォース サバイバル アップ〉


〈コンパクトリフトロケット I〉



©ARTMIC·ARTBOX

BOTSU COLLECTION

BL　C　M　Y

GALL FORCE BOTSU COLLEECTION

ヌキアケをキレイナ!

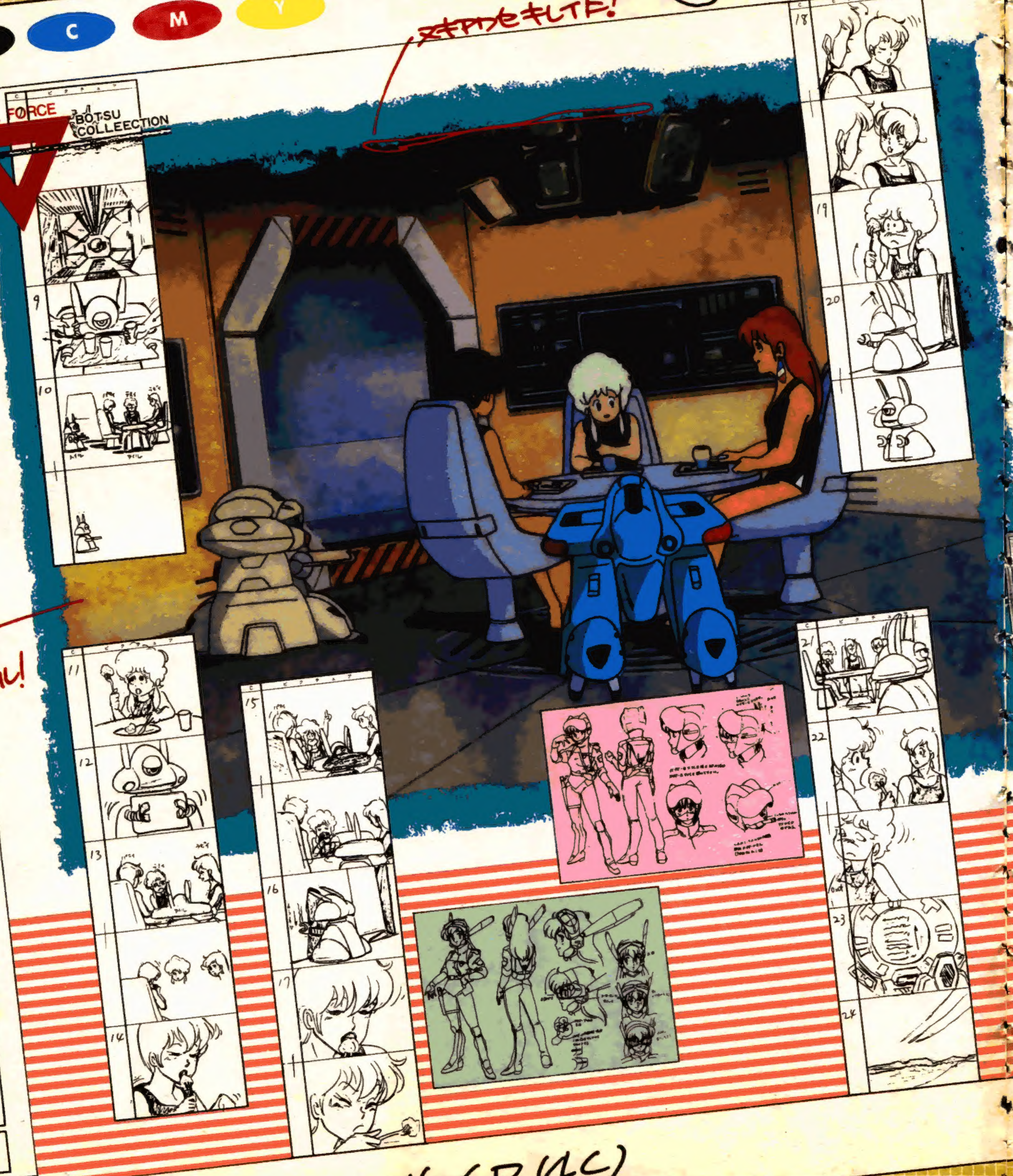


PHOTO ヨゴレトル!

誌名
ガルフォース・ムック

12折 6P(4C)

この2点は(没)りました。ごめんなさい

✖セル画彩色まで終わったにもかかわらず(没)った場面とその絵コンテ。

（ラミィ）「ねェねェ、どーしてこのシーンに(没)になっちゃったの?」（トイル）「ストーリートハ直接関係ナイシーンデスカラ…。」（ラビィ）「トイルってば、自分に都合の悪いシーンだもんだからそんなこと。」（ラミィ）「トイルの味つけってむちゃくちゃひどいもんね〜。」（パティ）「でも実際、ラミィが何か食べてるところなんて、もう誰も見たくないって。」（秋山）「でもこのシーンはトイルのいじけがかわいいって、うちわでは結構人気があったんですよね。せっかく色まで塗ったのに。」（パティ）「そこまでできあがってて(没)なんてもったいなーい。」（トイル）「ソノ通リデス。ダカラ食べ物ハ粗末ニセズニ残サズ食ベマショウ。」（ラビィ）「それとこれとは話が別でしょ。」（パティ）「とどのつまり、時間の関係で(没)ったのよね。」（ラミィ）「え〜〜、あったしィ、よくわっかんなァい。」（パティ）「ブリッコしてどーすんのよ!」（ラミィ）「トイルがかわいいんならあたしだってかわいい。」（秋山 ラビィ パティ）「???」ブロッサムに射し込む朝陽と、誰も見る人がいないのに打ち出したデータをOFFに切り換えるエグザノンはあまりにもむなしい…。

✖原画で(没)ったカット。

（ラミィ）「わあ、ルフィーだ。…どこだっけ、これ。」（ラビィ）「Gキャンセラーの修理をする為に1度スター・リーフの外に出て綱渡りするシーンよ。」（ラミィ）「あ、そうか。」（パティ）「ラビィがルフィーに"最初に渡ってみんなに手本見せてやれ"っていうところよね。」（ラビィ）「なんだかんだ言ってもああいう状況ではルフィーがいちばん頼りになるからね。」ラビィに反発しながらも、手本になれと言われて気をよくして1番手として綱渡りをするルフィー。

✖原画を描くモトになるレイアウトで(没)ったカット。

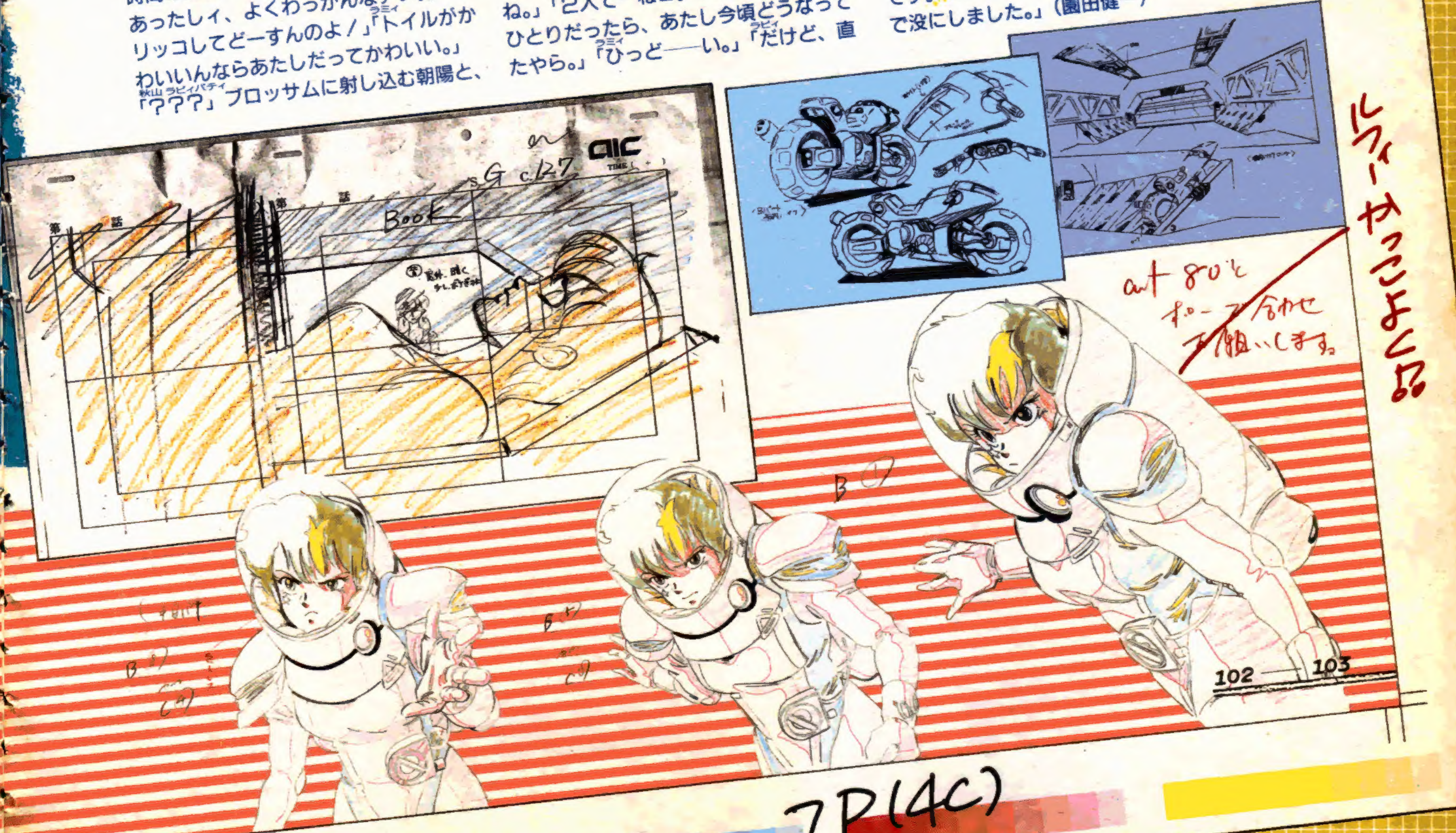
（ラビィ）「これはブロッサムの医療室（メディカル・ルーム）ね。」（ラミィ）「倒れたパティを2人で診察しているところよね。」（パティ）「2人で…ねェ。よかった。ラミィひとりだったら、あたし今頃どうなってたやら。」（ラミィ）「ひっど――い。」（ラビィ）「だけど、直接電子移送装置の照準合わせたのはラミィなのよね。もしあの時少しでもズレてたら…。」（パティ）「…考えたくない…。」

✖収録時間の都合でエピソードが削られた為に(没)った艦内バイクの設定。

「艦内バイクが(没)ったのは単純に絵コンテの尺数の問題です。あれはスター・リーフから脱出する時に、パティが別の場所に居てブロッサムに間にあわないんで艦内バイクで無重力になった艦内を走っちゃうというのが絵コンテにあったんだけど。なんか無重力になった所をバイクで走るとどうなるかというのを入れたかったんです。まあ、全体的にエピソードを詰めすぎちゃって、しょうがなかったんですね。」（柿沼秀樹）

✖衛星カオスの設定が変更された為に(没)った地上服の設定。

「はじめこれを描いた後に、実はカオスは熱帯のような所だ、って言われたんです。で、これでは暑苦しいということで没にしました。」（園田健一）



ルフィーかっこよく♪

~~cut 80と ポーズ合わせ 描いします。~~

7P(4C)

GALL FORCE が いっぱい！

完全版資料集

絶賛!? 発売中

ビデオ『ガルフォース』を完成させる為には、こんなに多くの材料が必要だった！製作資料全掲載！究極の「完全版資料集」今ここに登場!!

カラーボード・名場面原画集・企画書・絵コンテ・準備稿・決定稿・コメント等々。総156頁の大迫力。1200円。

オリジナル・コミック プライベーツ ライヴ

アニメイトコレクション④描きおろしマンガ61ページを含む園田健一の同人誌掲載作品、特集記事を収録。8/下発売予定。予価850円。

書きおろし ゲームブック

柿沼秀樹氏原案協力によるガルフォース・オリジナル・ゲームブック。予価450円。

通信販売のご案内

お申し込み方法

便せんにあなたの住所・氏名・TELを明記の上、現金書留にて書籍の代金と発送料500円(一律) を同封してお申し込み下さい。商品発送は、現金書留到着後２～３週間ほどかかります。

お申し込み先

〒171東京都豊島区西池袋1-43-7福住ビル4F
㈱ムービックプロモートサービス
書籍通販係　TEL03(985)5611

Animate Collection

好評発売中

アニメイトコレクション①

魔法の天使 クリィミーマミ

TVシリーズ・ビデオフィルム＆ストーリィ
オリジナルポスター
オリジナルイラスト
マンガ
スタッフ＆キャスト
インタビュー
スクランブル大辞典

TVシリーズ ビデオ 完全収録保存版

アニメイトコレクション②

スーパー・パーフェクト・ムック ダーティペア

オリジナルイラスト
オマケ・ケイとユリ
の着せかえしおり

テレビシリーズ・ビデオ
フイルム＆ストーリィ
スタッフリレーインタビュー

オリジナルノベル
オリジナルコミック

オリジナルフィギュア 限定販売のおしらせ

「ガルフォース　エターナルストーリー」ビデオ発売記念、ラビィ　オリジナルフィギュア（三頭身）を限定販売致します。

ご希望の方は、フィギュア代700円と発送料120円、計820円を郵便振替にてお送り下さい。

郵便局の振替窓口で振替用紙をもらい、右の事項を正確に記入して下さい。

口座番号——東京9－104610
加入者名——㈱アニメイトフィルム
払込者住所氏名——あなたの住所、氏名、電話番号を記入して下さい。
通信欄(ウラ)——「ラビィ　オリジナルフィギュア希望」

お問い合せ先

〒171東京都豊島区西池袋1-43-7福住ビル401
㈱アニメイトフイルム　TEL03(987)4319

©スタジオぴえろ・NTV・高千穂&A.A.・日本サンライズ・MOVIC・SVI・ARTMIC